MANGAZINE

NUMERO 5
£ 5000

TOKYO MOVIE SHINSHA

RANMA NIBUNNOICHI

BEST 10

TIME BOKAN SERIES

ULTIMO
NUMERO!!

HOBBY FUMETTO

MANGAZINE

NUMERO 5
£ 5000

TOKYO MOVIE SHINSHA

RANMA NIBUNNOICHI

BEST 10

TIME BOKAN SERIES

ULTIMO
NUMERO!!

HOBBY FUMETTO

Numero 5,
Luglio-Agosto-Settembre 1990

SOMMARIO

Mercatino	pag. 3
Curiosità	pag. 4
NAUSICAÄ	pag. 5
BEST 10	pag. 9
TIME BOKAN SERIES	pag.15
Tokyo Movie Shinsha	pag.19
Manga News	pag.22
RANMA 1/2	pag.23
Posta	pag.33

Le opinioni dei singoli autori non rispecchiano necessariamente quelle della rivista e viceversa. Gli articoli e le immagini pubblicate sono © dei rispettivi autori o case editrici. Le illustrazioni sono riprodotte a puro scopo dimostrativo e provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: Akita Shoten, Gakken, Hakusensha, Kodansha, Shogakukan e Shueisha.

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore Responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di Redazione
Andrea Baricordi
Tiziano Capelli
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Collaboratori
Yuri Furuhata
Akiko Nishimura
Luca Raffaelli
Cinzia Zanasi
Consulenza Animazione
Sabrina Tunesi
Linea Grafica & Public Relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Cari lettori,
come appare chiaro dalla copertina, la vita di **Mangazine** volge al termine. Un esperienza iniziata quasi per gioco, nel difficile tentativo di far conoscere anche in Italia le molte produzioni del Sol Levante, cercando di far uscire i cartoni animati dal ghetto per l'infanzia in cui sono stati forzatamente segregati. Seppur con le nostre poche possibilità, varchiamo solamente le duemila copie, abbiamo in un certo senso introdotto nel nostro paese parte di un nuovo mondo, quello giapponese, sollecitando su più versanti l'editoria italiana. Non serve gettare le molte produzioni giapponesi in pasto ai molti lettori italiani, si rischierebbe di saturare il mercato o peggio, di ricadere nello stesso errore che fecero i responsabili delle reti televisive negli anni '70, le cui scelte avventate provocarono lo scatenarsi di grandi critiche di cui, ancora oggi, sono vittima i cartoon nipponici. L'incontro con Granata Press è stato in questo senso determinante. Si è a lungo studiato per una buona e seria presentazione di questo nuovo modo di intendere il fumetto, per alcuni troppo innovativo, e si è pensato di unire alcuni tra i migliori manga a un attento e costante spazio redazionale: così è nata **Zero Comics**, una rivista mensile dalle tinte volutamente forti. Anche **Mangazine** cambia formula. Grazie al vostro appoggio e alle numerose lettere che costantemente riceviamo, **Mangazine** si è guadagnata un piccolo ma importante spazio nel vasto panorama italiano: Granata Press ha creduto nel nostro progetto e si è proposta come editore. Arrivare in edicola, è un grande traguardo che non pensavamo di raggiungere in così breve tempo, e per questo dobbiamo ringraziare anche voi. La nuova rivista propone alcune novità rispetto all'edizione in libreria: la più importante riguarda l'aumento delle pagine, che diventano 100. Ogni numero presenta, inoltre, un differente manga autoconclusivo e un ampio spazio dedicato all'animazione, oltre a molte rubriche che serviranno a fornire una visione più completa della produzione giapponese. Cambia anche la periodicità, che passa da bimestrale a trimestrale, in modo da poter curare maggiormente gli articoli, evitando i noiosissimi ritardi nelle uscite.
Sperando di avervi ancora al nostro fianco, vi lasciamo in compagnia di quest'ultimo numero, che vede la conclusione del divertente manga di **Ranma 1/2**, le avventure di **Nausicaä**, la classifica delle serie più amate in Giappone, il reportage dalla **TMS** e un articolo sulla saga delle macchine del tempo. Ultimo appunto: il previsto disegno dell'impegnatissimo Roberto Baldazzini cede il posto a un inedito di Giorgio Cavazzano, giuntoci inaspettatamente con nostra grande sorpresa.
Un grazie da tutta la redazione.

LA REDAZIONE

Supplemento bimestrale a:
I Quaderni del Fumetto Italiano
Registrazione n° 5401 del 20/9/86
presso il Tribunale di Bologna.

Distribuito da:
Alessandro Distribuzioni, via del Borgo S. Pietro 140 abc, 40126 Bologna
Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20124 Milano

Numero 5,
Luglio-Agosto-Settembre 1990

SOMMARIO

Mercatino	pag. 3
Curiosità	pag. 4
NAUSICAÄ	pag. 5
BEST 10	pag. 9
TIME BOKAN SERIES	pag.15
Tokyo Movie Shinsha	pag.19
Manga News	pag.22
RANMA 1/2	pag.23
Posta	pag.33

Le opinioni dei singoli autori non rispecchiano necessariamente quelle della rivista e viceversa. Gli articoli e le immagini pubblicate sono © dei rispettivi autori o case editrici. Le illustrazioni sono riprodotte a puro scopo dimostrativo e provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: Akita Shoten, Gakken, Hakusensha, Kodansha, Shogakukan e Shueisha.

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore Responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di Redazione
Andrea Baricordi
Tiziano Capelli
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Collaboratori
Yuri Furuhata
Akiko Nishimura
Luca Raffaelli
Cinzia Zanasi
Consulenza Animazione
Sabrina Tunesi
Linea Grafica & Public Relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Cari lettori,
come appare chiaro dalla copertina, la vita di **Mangazine** volge al termine. Un esperienza iniziata quasi per gioco, nel difficile tentativo di far conoscere anche in Italia le molte produzioni del Sol Levante, cercando di far uscire i cartoni animati dal ghetto per l'infanzia in cui sono stati forzatamente segregati. Seppur con le nostre poche possibilità, varchiamo solamente le duemila copie, abbiamo in un certo senso introdotto nel nostro paese parte di un nuovo mondo, quello giapponese, sollecitando su più versanti l'editoria italiana. Non serve gettare le molte produzioni giapponesi in pasto ai molti lettori italiani, si rischierebbe di saturare il mercato o peggio, di ricadere nello stesso errore che fecero i responsabili delle reti televisive negli anni '70, le cui scelte avventate provocarono lo scatenarsi di grandi critiche di cui, ancora oggi, sono vittima i cartoon nipponici. L'incontro con Granata Press è stato in questo senso determinante. Si è a lungo studiato per una buona e seria presentazione di questo nuovo modo di intendere il fumetto, per alcuni troppo innovativo, e si è pensato di unire alcuni tra i migliori manga a un attento e costante spazio redazionale: così è nata **Zero Comics**, una rivista mensile dalle tinte volutamente forti. Anche **Mangazine** cambia formula. Grazie al vostro appoggio e alle numerose lettere che costantemente riceviamo, **Mangazine** si è guadagnata un piccolo ma importante spazio nel vasto panorama italiano: Granata Press ha creduto nel nostro progetto e si è proposta come editore. Arrivare in edicola, è un grande traguardo che non pensavamo di raggiungere in così breve tempo, e per questo dobbiamo ringraziare anche voi. La nuova rivista propone alcune novità rispetto all'edizione in libreria: la più importante riguarda l'aumento delle pagine, che diventano 100. Ogni numero presenta, inoltre, un differente manga autoconclusivo e un ampio spazio dedicato all'animazione, oltre a molte rubriche che serviranno a fornire una visione più completa della produzione giapponese. Cambia anche la periodicità, che passa da bimestrale a trimestrale, in modo da poter curare maggiormente gli articoli, evitando i noiosissimi ritardi nelle uscite.
Sperando di avervi ancora al nostro fianco, vi lasciamo in compagnia di quest'ultimo numero, che vede la conclusione del divertente manga di **Ranma 1/2**, le avventure di **Nausicaä**, la classifica delle serie più amate in Giappone, il reportage dalla **TMS** e un articolo sulla saga delle macchine del tempo. Ultimo appunto: il previsto disegno dell'impegnatissimo Roberto Baldazzini cede il posto a un inedito di Giorgio Cavazzano, giuntoci inaspettatamente con nostra grande sorpresa.
Un grazie da tutta la redazione.

LA REDAZIONE

Supplemento bimestrale a:
I Quaderni del Fumetto Italiano
Registrazione n° 5401 del 20/9/86
presso il Tribunale di Bologna.

Distribuito da:
Alessandro Distribuzioni, via del Borgo S. Pietro 140 abc, 40126 Bologna
Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20124 Milano

Un **Paperino** inedito di Giorgio Cavazzano.

Granata PRESS

GRANATA PRESS
Via Marconi, 3
40122 Bologna
Tel. 051/237737-226895
Telefax 051/226895
I T A L Y

MERCATINO

Dopo aver pubblicato la lettera di Massimo Novelli sullo scorso numero di Mangazine, abbiamo ricevuto molte lettere di persone interessate a corrispondere con lui, merito anche della sua fornita videoteca. Ecco alcuni indirizzi:
Viviana Galeazzi, via Vecchia di Gambolò 840, 27036 Mortara (Pv).
Barbara Manfrin, via Umberto I 37, 45100 Rovigo.
Mario Vescovi, via B.B.Spagnoli 61, 00144 Roma.

Acquisto materiale, giapponese e non, concernente la serie Versailles no Bara ("Lady Oscar"). Alessandra Serpente, via Ricasoli 17, 66020 Sambuceto (Ch).

Cerco appassionati per scambio videocassette. Mario Alberti, via Carlo Crivelli 6, 20122 Milano.

Cerco registrazione della puntata di Lupin III in cui compaiono Lady Oscar e André. Vorrei inoltre conoscere appassionati d'animazione giapponese. Cristina Ruzzier, via Verrocchio 2, 34128 Trieste.

Vorrei corrispondere con fans di fumetto e animazione nipponici. Davide Gorla, via XXV aprile 15/a, 20016 Pero (Mi).

Vendo videocassette VHS-Pal di alcuni film d'animazione in italiano e in lingua dalle L. 20000 alle L. 25000, comprese spese postali. Scrivere per lista. Pasqualina Piccolo, via Cavone S. Gennaro dei Poveri 23, 80136 Napoli.

Cerco robot e astronavi giapponesi, da Goldrake a Cap. Harlock, automobilina di Ken Falco, le sigle e le figurine dei cartoni animati. Pago bene. Questione di vita o di morte. G.Mauro Petrucci, via Dagnini 17, 40137 Bologna. Tel. 051/221088 o 6231113 ore pasti.

Un **Paperino** inedito di Giorgio Cavazzano.

Granata PRESS

GRANATA PRESS
Via Marconi, 3
40122 Bologna
Tel. 051/237737-226895
Telefax 051/226895
I T A L Y

MERCATINO

Dopo aver pubblicato la lettera di Massimo Novelli sullo scorso numero di Mangazine, abbiamo ricevuto molte lettere di persone interessate a corrispondere con lui, merito anche della sua fornita videoteca. Ecco alcuni indirizzi:
Viviana Galeazzi, via Vecchia di Gambolò 840, 27036 Mortara (Pv).
Barbara Manfrin, via Umberto I 37, 45100 Rovigo.
Mario Vescovi, via B.B.Spagnoli 61, 00144 Roma.

Acquisto materiale, giapponese e non, concernente la serie Versailles no Bara ("Lady Oscar"). Alessandra Serpente, via Ricasoli 17, 66020 Sambuceto (Ch).

Cerco appassionati per scambio videocassette. Mario Alberti, via Carlo Crivelli 6, 20122 Milano.

Cerco registrazione della puntata di Lupin III in cui compaiono Lady Oscar e André. Vorrei inoltre conoscere appassionati d'animazione giapponese. Cristina Ruzzier, via Verrocchio 2, 34128 Trieste.

Vorrei corrispondere con fans di fumetto e animazione nipponici. Davide Gorla, via XXV aprile 15/a, 20016 Pero (Mi).

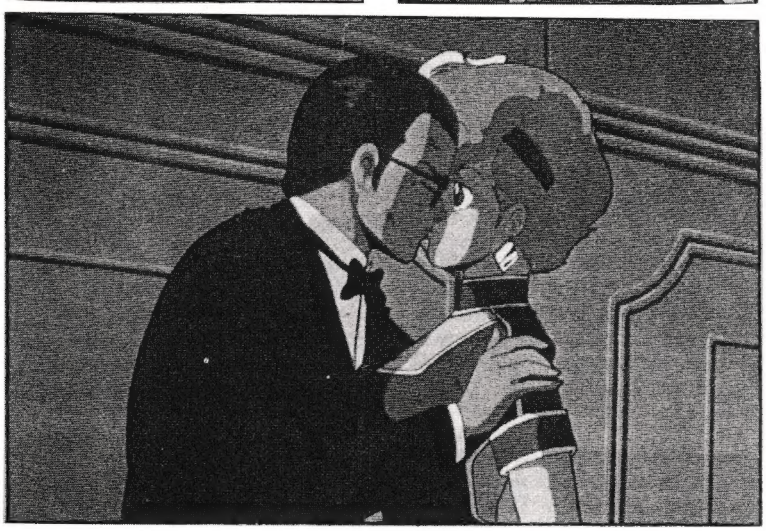
Vendo videocassette VHS-Pal di alcuni film d'animazione in italiano e in lingua dalle L. 20000 alle L. 25000, comprese spese postali. Scrivere per lista. Pasqualina Piccolo, via Cavone S. Gennaro dei Poveri 23, 80136 Napoli.

Cerco robot e astronavi giapponesi, da Goldrake a Cap. Harlock, automobilina di Ken Falco, le sigle e le figurine dei cartoni animati. Pago bene. Questione di vita o di morte. G.Mauro Petrucci, via Dagnini 17, 40137 Bologna. Tel. 051/221088 o 6231113 ore pasti.

CURIOSITA'

MANGA - Non esiste purtroppo il manga di **Dirty Pair**, nato come romanzo e successivamente sviluppato in animazione, e l'interpretazione a fumetti di Adam Warren, edita dall'Eclipse, non corrisponde al soggetto originale. Sempre in America, nonostante esistesse il manga originale, è stata realizzata una serie a fumetti di discutibile qualità, che vede come protagonista **Tetsuwan Atom**, presentato in Italia come Astroboy, uno dei personaggi più conosciuti di Osamu Tezuka. La stessa sorte è toccata anche a **Captain Harlock**, **Lensman**, **Yamato**, **Mach Go Go Go** e **Robotech** (Macross, Southern Cross e Mospeada).

OAV - Il mercato delle videocassette produce sempre più serie, fra le più recenti è bene ricordare il secondo capitolo della saga di **Devilman**. L'animazione è di ottimo livello e le immagini sempre cruente di susseguono con dovizia di particolari, rendendo così questo OAV sempre più amato dai molti cultori del gusto splatter. Si attende ora l'uscita del terzo film, probabilmente capitolo conclusivo della serie.

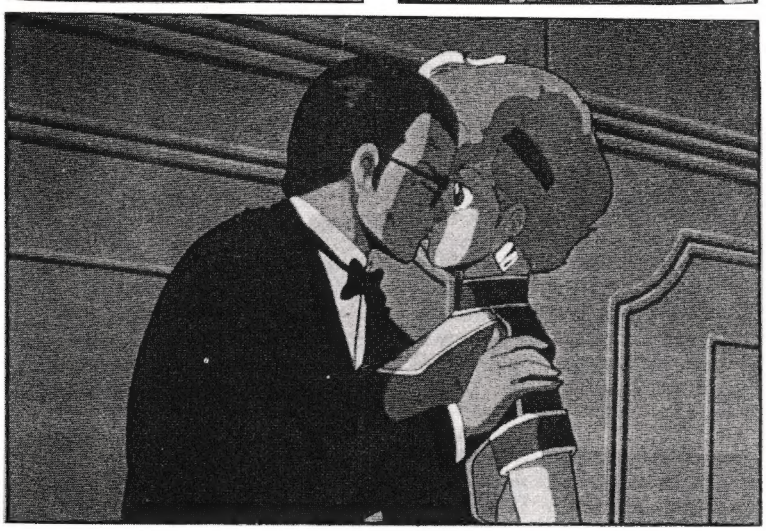


TV - Nonostante fosse prevista per la fine dell'anno, la programmazione di **Dirty Pair** è stata anticipata a settembre, probabilmente a causa dei problemi interni della rete televisiva. Molti appassionati hanno potuto comunque vedere i primi 12 episodi, dei 24 che compongono la serie, andati in onda nella prima torrida metà di agosto. Le protagoniste sono state ribattezzate Kate e Julie, il nome del loro gruppo è cambiato in Galaxy Angels e quello del mite gattone in Mugi, persino "dirty pair" è stato modificato in "le pestifere due". Anche il doppiaggio lascia a desiderare e le storie sono state come al solito censurate in più punti; per questo abbiamo pensato di pubblicare alcune delle parti tagliate in questa rubrica.

CURIOSITA'

MANGA - Non esiste purtroppo il manga di **Dirty Pair**, nato come romanzo e successivamente sviluppato in animazione, e l'interpretazione a fumetti di Adam Warren, edita dall'Eclipse, non corrisponde al soggetto originale. Sempre in America, nonostante esistesse il manga originale, è stata realizzata una serie a fumetti di discutibile qualità, che vede come protagonista **Tetsuwan Atom**, presentato in Italia come Astroboy, uno dei personaggi più conosciuti di Osamu Tezuka. La stessa sorte è toccata anche a **Captain Harlock**, **Lensman**, **Yamato**, **Mach Go Go Go** e **Robotech** (Macross, Southern Cross e Mospeada).

OAV - Il mercato delle videocassette produce sempre più serie, fra le più recenti è bene ricordare il secondo capitolo della saga di **Devilman**. L'animazione è di ottimo livello e le immagini sempre cruente di susseguono con dovizia di particolari, rendendo così questo OAV sempre più amato dai molti cultori del gusto splatter. Si attende ora l'uscita del terzo film, probabilmente capitolo conclusivo della serie.



TV - Nonostante fosse prevista per la fine dell'anno, la programmazione di **Dirty Pair** è stata anticipata a settembre, probabilmente a causa dei problemi interni della rete televisiva. Molti appassionati hanno potuto comunque vedere i primi 12 episodi, dei 24 che compongono la serie, andati in onda nella prima torrida metà di agosto. Le protagoniste sono state ribattezzate Kate e Julie, il nome del loro gruppo è cambiato in Galaxy Angels e quello del mite gattone in Mugi, persino "dirty pair" è stato modificato in "le pestifere due". Anche il doppiaggio lascia a desiderare e le storie sono state come al solito censurate in più punti; per questo abbiamo pensato di pubblicare alcune delle parti tagliate in questa rubrica.

KAZE NO TANI NO

NAUSICAÄ

di Cinzia Zanasi

Sono passati mille anni dal giorno in cui i potenti della Terra si distrussero l'un l'altro e la giungla tossica, popolata da mostri giganti, ha preso il sopravvento inghiottendo tutto poco a poco. Alcune zone si sono però salvate dalla terribile catastrofe dei "Sette giorni di fuoco" e lì rifugiati vivono i pochi superstiti.

"... ma verrà un uomo vestito di azzurro, che radunerà attorno a sé tutti coloro che sono vivi al mondo, per condurli a nuove terre incontaminate e pure... ". Questo racconta la leggenda rappresentata sul sacro arazzo che Nausicaä osserva affisso alla parete, nella stanza del padre. Così inizia la storia dell'eroina creata dall'estro fantasioso di Hayao Miyazaki (nel 1984), che ne traspone le avventure in animazione dopo averne disegnato il fumetto.

Principessa del popolo che vive nella Valle del Vento, una

KAZE NO TANI NO

NAUSICAÄ

di Cinzia Zanasi

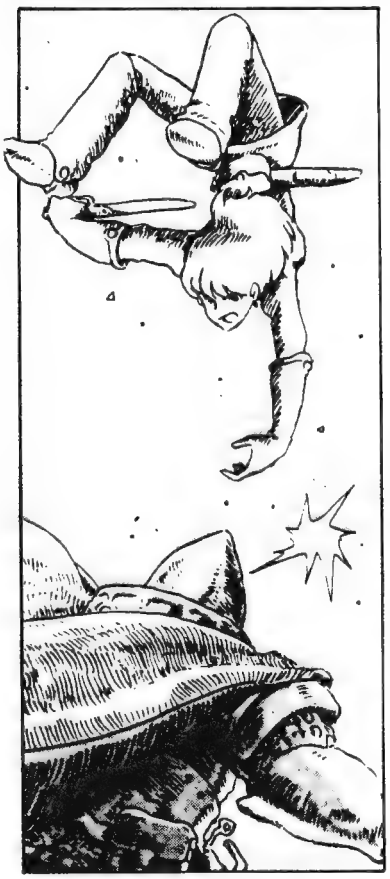
Sono passati mille anni dal giorno in cui i potenti della Terra si distrussero l'un l'altro e la giungla tossica, popolata da mostri giganti, ha preso il sopravvento inghiottendo tutto poco a poco. Alcune zone si sono però salvate dalla terribile catastrofe dei "Sette giorni di fuoco" e lì rifugiati vivono i pochi superstiti.

"... ma verrà un uomo vestito di azzurro, che radunerà attorno a sé tutti coloro che sono vivi al mondo, per condurli a nuove terre incontaminate e pure... ". Questo racconta la leggenda rappresentata sul sacro arazzo che Nausicaä osserva affisso alla parete, nella stanza del padre. Così inizia la storia dell'eroina creata dall'estro fantasioso di Hayao Miyazaki (nel 1984), che ne traspone le avventure in animazione dopo averne disegnato il fumetto.

Principessa del popolo che vive nella Valle del Vento, una

delle poche zone che si sono mantenute rigogliosamente incontaminate, Nausicaä si prodiga in lunghe perlustrazioni nella giungla tossica, alla ricerca di un'efficace soluzione per debellarne la pericolosità; una strana malattia pietrificatrice ha minato alcuni dei suoi guerrieri e occorre trovare subito un rimedio.

Enormi insetti voraci, risultato delle metamorfosi causate dalla grande catastrofe nucleare del passato -come del resto la stessa velenosa foresta-, minacciano costantemente la vita degli uomini. Nonostante possano sembrare terribili, e alcuni effettivamente lo sono, la ragazza scopre che ne esistono dotati di grande intelligenza, e proprio perché ama ogni forma di vita, cerca sempre di contrastarli -quando è necessario- con metodi estremamente innocui. Altri generi di battaglie vengono però combattute: quelle fra gli stessi uomini per il potere, rappresentato dal soldato invincibile, l'arma termonucleare dalla potenza inaudita che causò, assieme ad altre, la distruzione del vecchio mondo.



Cercato con lo scopo di eliminare definitivamente la giungla tossica, il potente guerriero è in realtà il pretesto che mal cela la sete di conquista tra Pehite e Tolmekia, le due città diventate rivali. A nulla servono come monito le rovine di ciò che era stata la civiltà un tempo.

Quando ormai tutto pare inevitabilmente sfociare in un letale scontro fra uomo e natura, sarà proprio Nausicaä da sola, che infrangerà la barriera d'odio venutasi a creare, arrivando a incarnare l'antica leggenda, passando persino attraverso la morte.

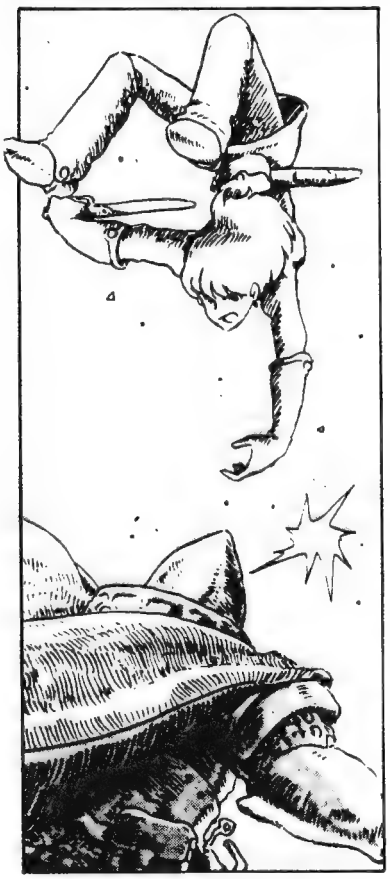
Già in precedenza si è parlato di Hayao Miyazaki, soffermando il discorso sulla parsimonia e sulla dedizione che mette in ciò che fa, e di come sa sapientemente coinvolgere lo spettatore regalandogli forti emozioni.

Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä della Valle del Vento) è un film che vanta oltre a soggetto, creazione e direzione di regia, curate dallo stesso Miyazaki, la collaborazione di Kazuo Komatsubara, già famoso per aver collaborato all'animazione di Captain Harlock, come character designer.

Confrontando le due versioni dello stesso soggetto -quella animata e quella a fumetti edita dalla Tokuma Shoten- si incontrano alcune modificazioni di sceneggiatura, che fortunatamente non compromettono troppo lo svolgersi della storia.

delle poche zone che si sono mantenute rigogliosamente incontaminate, Nausicaä si prodiga in lunghe perlustrazioni nella giungla tossica, alla ricerca di un'efficace soluzione per debellarne la pericolosità; una strana malattia pietrificatrice ha minato alcuni dei suoi guerrieri e occorre trovare subito un rimedio.

Enormi insetti voraci, risultato delle metamorfosi causate dalla grande catastrofe nucleare del passato -come del resto la stessa velenosa foresta-, minacciano costantemente la vita degli uomini. Nonostante possano sembrare terribili, e alcuni effettivamente lo sono, la ragazza scopre che ne esistono dotati di grande intelligenza, e proprio perché ama ogni forma di vita, cerca sempre di contrastarli -quando è necessario- con metodi estremamente innocui. Altri generi di battaglie vengono però combattute: quelle fra gli stessi uomini per il potere, rappresentato dal soldato invincibile, l'arma termonucleare dalla potenza inaudita che causò, assieme ad altre, la distruzione del vecchio mondo.



Cercato con lo scopo di eliminare definitivamente la giungla tossica, il potente guerriero è in realtà il pretesto che mal cela la sete di conquista tra Pehite e Tolmekia, le due città diventate rivali. A nulla servono come monito le rovine di ciò che era stata la civiltà un tempo.

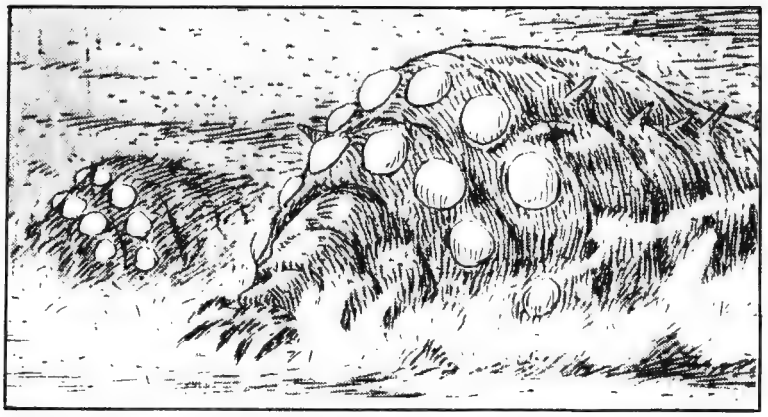
Quando ormai tutto pare inevitabilmente sfociare in un letale scontro fra uomo e natura, sarà proprio Nausicaä da sola, che infrangerà la barriera d'odio venutasi a creare, arrivando a incarnare l'antica leggenda, passando persino attraverso la morte.

Già in precedenza si è parlato di Hayao Miyazaki, soffermando il discorso sulla parsimonia e sulla dedizione che mette in ciò che fa, e di come sa sapientemente coinvolgere lo spettatore regalandogli forti emozioni.

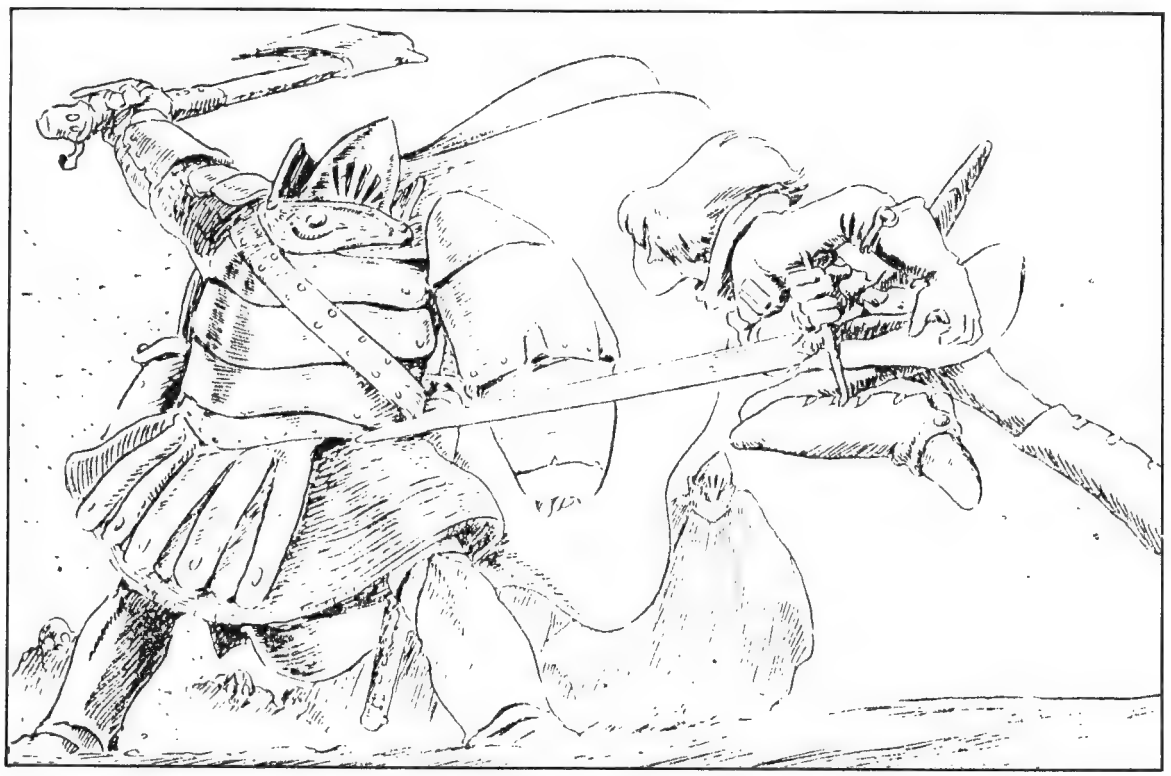
Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä della Valle del Vento) è un film che vanta oltre a soggetto, creazione e direzione di regia, curate dallo stesso Miyazaki, la collaborazione di Kazuo Komatsubara, già famoso per aver collaborato all'animazione di Captain Harlock, come character designer.

Confrontando le due versioni dello stesso soggetto -quella animata e quella a fumetti edita dalla Tokuma Shoten- si incontrano alcune modificazioni di sceneggiatura, che fortunatamente non compromettono troppo lo svolgersi della storia.

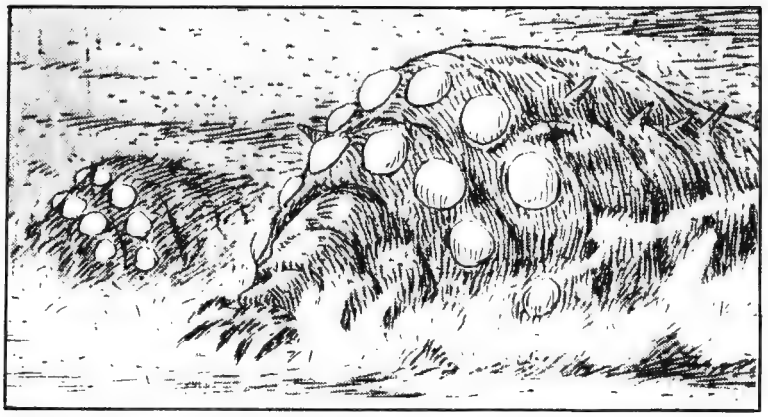
La carenza di conoscenza di un idioma complesso come il giapponese è in parte sopperita, nel fumetto originale, dalla notevole abilità di racconto del disegnatore, tuttavia resta forte il desiderio di ulteriori chiarificazioni proprio in quei punti in cui la storia varia tra fumetto e film. Il dinamismo presente in quest'ultimo è incredibilmente rispettato nel manga, con molteplici, secchi e graffianti tratti a pennino. Miyazaki non si limita a descrivere in modo già sufficiente l'azione, ma ne va al di là; c'è un profondo studio di causa ed effetto, come se il movimento venga in precedenza studiato alla moviola. Il risultato è risolto in maniera eccellente da una perfetta funzionalità e fluidità, in quanto il criterio di rappresentazione proprio di Miyazaki si fonda su una visione originale e moderna della realtà. Ogni cosa, persino la più banale, che l'occhio



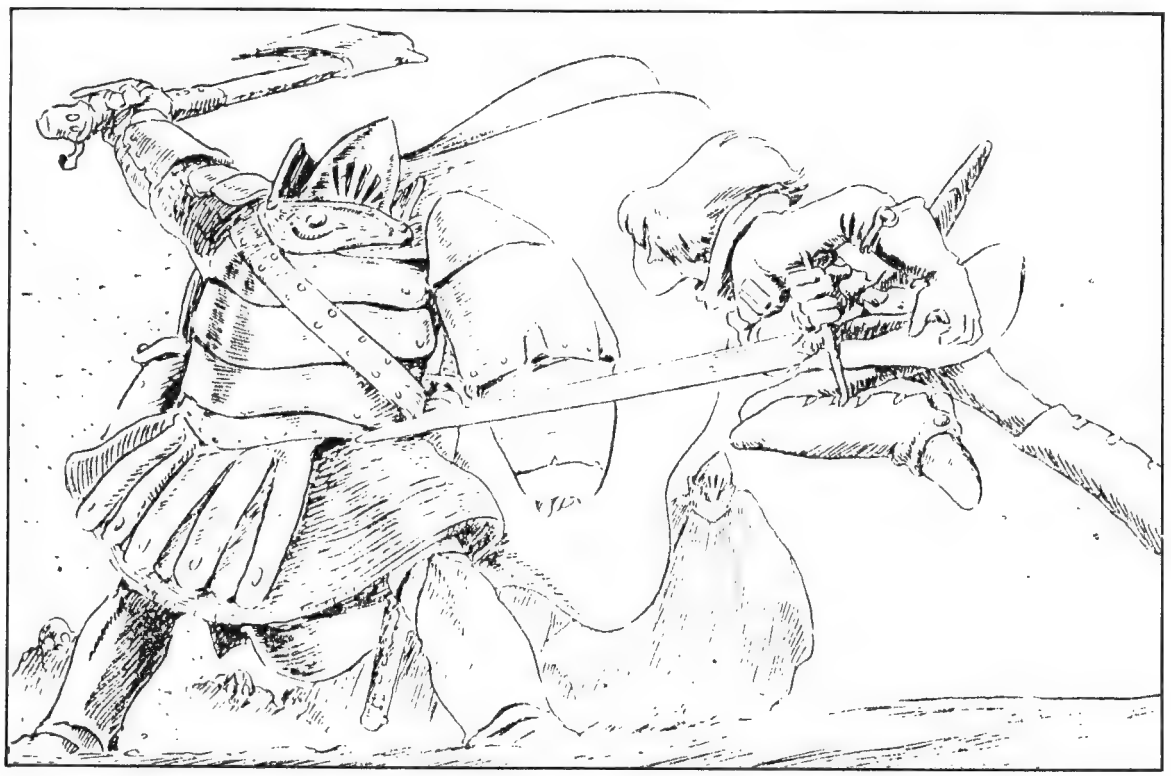
umano riesce a cogliere a malapena, diventa nella scena un vero e proprio punto focale che calamita l'attenzione forse più del soggetto principale. Niente viene trascurato, ed è per questo che la scena diventa più realistica; ci si può persino scoprire interessati a osservare una cascata di sabbia che, cadendo dall'alto, viene colpita da un fascio di luce, o le onde che si propagano circolarmente da una goccia che stilla in una pozza d'acqua. Notevole è inoltre il contributo che da la paesaggistica al lavoro di Hayao Miyazaki: specialmente nei panorami naturalistici è rappresentata sempre con grande suggestione -torniamo per un attimo con la mente a quelle stupende panoramiche da cartolina di Akage no Anne (Anna dai capelli rossi). Non si tratta solo di sfondi che fungono da "supporto" all'animazione, ma



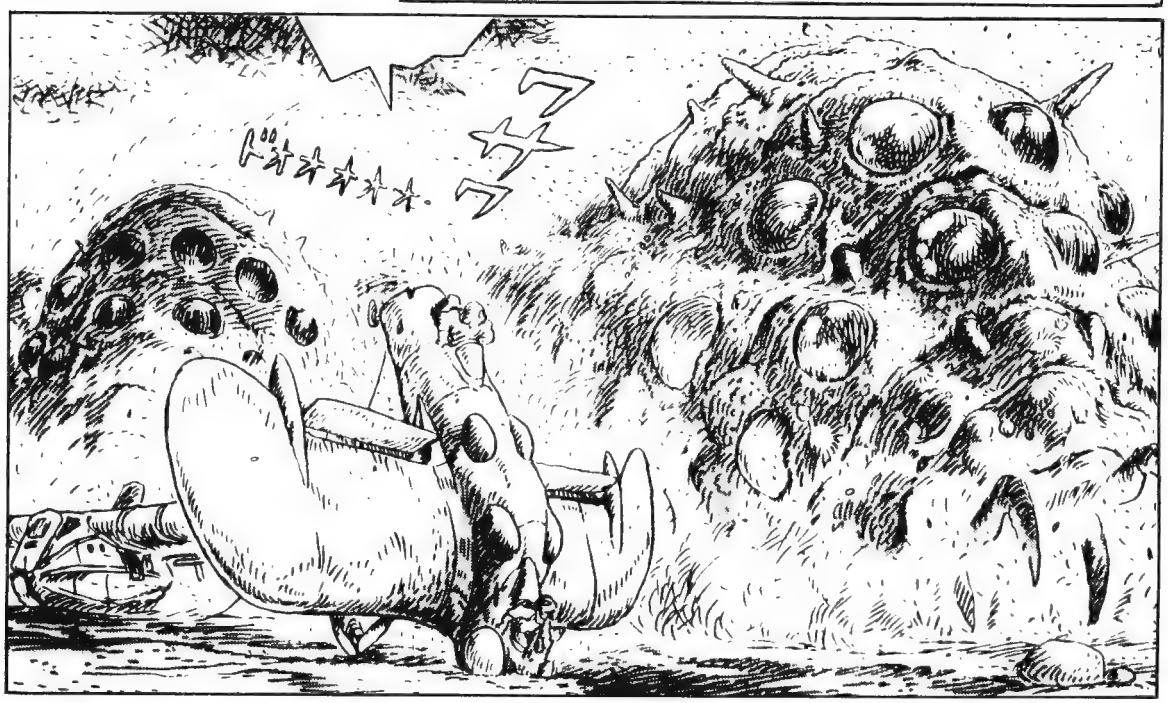
La carenza di conoscenza di un idioma complesso come il giapponese è in parte sopperita, nel fumetto originale, dalla notevole abilità di racconto del disegnatore, tuttavia resta forte il desiderio di ulteriori chiarificazioni proprio in quei punti in cui la storia varia tra fumetto e film. Il dinamismo presente in quest'ultimo è incredibilmente rispettato nel manga, con molteplici, secchi e graffianti tratti a pennino. Miyazaki non si limita a descrivere in modo già sufficiente l'azione, ma ne va al di là; c'è un profondo studio di causa ed effetto, come se il movimento venga in precedenza studiato alla moviola. Il risultato è risolto in maniera eccellente da una perfetta funzionalità e fluidità, in quanto il criterio di rappresentazione proprio di Miyazaki si fonda su una visione originale e moderna della realtà. Ogni cosa, persino la più banale, che l'occhio



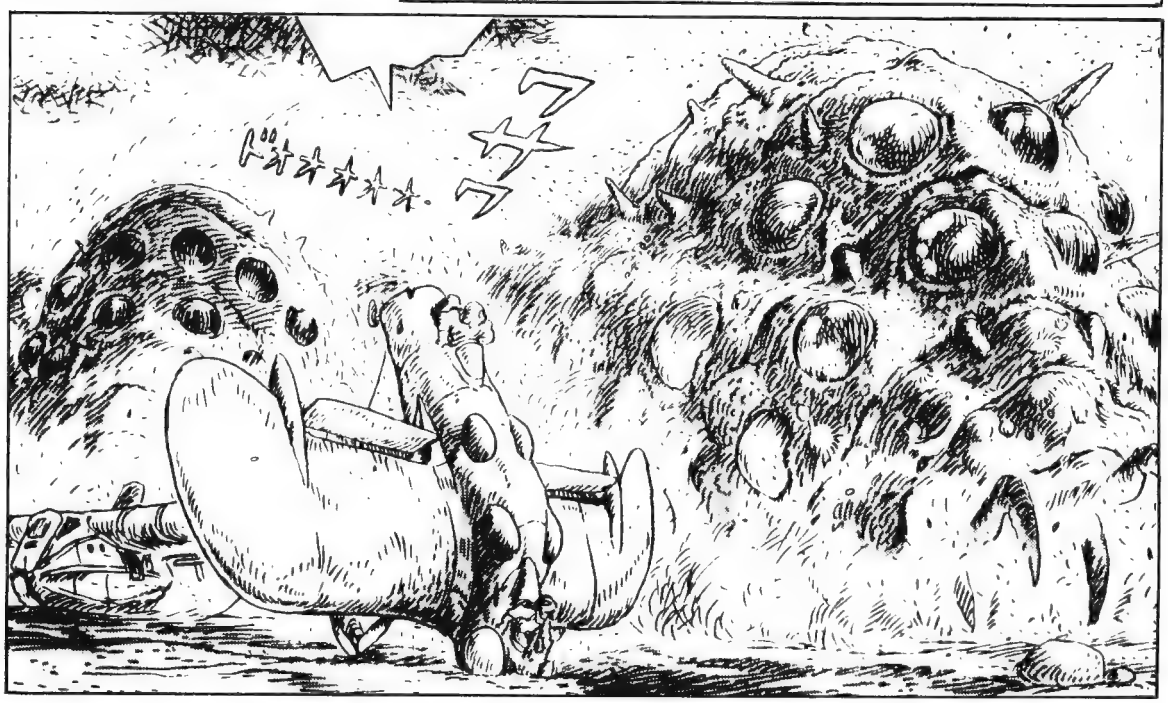
umano riesce a cogliere a malapena, diventa nella scena un vero e proprio punto focale che calamita l'attenzione forse più del soggetto principale. Niente viene trascurato, ed è per questo che la scena diventa più realistica; ci si può persino scoprire interessati a osservare una cascata di sabbia che, cadendo dall'alto, viene colpita da un fascio di luce, o le onde che si propagano circolarmente da una goccia che stilla in una pozza d'acqua. Notevole è inoltre il contributo che da la paesaggistica al lavoro di Hayao Miyazaki: specialmente nei panorami naturalistici è rappresentata sempre con grande suggestione -torniamo per un attimo con la mente a quelle stupende panoramiche da cartolina di Akage no Anne (Anna dai capelli rossi). Non si tratta solo di sfondi che fungono da "supporto" all'animazione, ma



di autentici quadri spesso imbevuti di un lirismo unico, e che possono avere una vita propria anche presi a parte.
Non pago del successo ottenuto o forse ancora semplicemente affezionato alla sua creatura, Miyazaki ha pensato a un seguito per la sua storia. Tutto pareva aver già raggiunto una conclusione definitiva, con le sequenze finali della sigla, nelle quali la pace a lungo agognata è finalmente raggiunta. Ritornato recentemente alla carica con china e pennino, Hayao Miyazaki ha disegnato una seconda parte per la saga di Nausicaä e dei suoi amici. Il nuovo fumetto non tradisce l'originalità del precedente e tutto viene mantenuto rigorosamente intatto: la freschezza del segno, la dinamicità, la singolare caratterizzazione dei personaggi nuovi e vecchi... quale miglior sceneggiatura per una possibile versione animata?!
Ad Hayao Miyazaki la decisione... a noi la speranza.



di autentici quadri spesso imbevuti di un lirismo unico, e che possono avere una vita propria anche presi a parte.
Non pago del successo ottenuto o forse ancora semplicemente affezionato alla sua creatura, Miyazaki ha pensato a un seguito per la sua storia. Tutto pareva aver già raggiunto una conclusione definitiva, con le sequenze finali della sigla, nelle quali la pace a lungo agognata è finalmente raggiunta. Ritornato recentemente alla carica con china e pennino, Hayao Miyazaki ha disegnato una seconda parte per la saga di Nausicaä e dei suoi amici. Il nuovo fumetto non tradisce l'originalità del precedente e tutto viene mantenuto rigorosamente intatto: la freschezza del segno, la dinamicità, la singolare caratterizzazione dei personaggi nuovi e vecchi... quale miglior sceneggiatura per una possibile versione animata?!
Ad Hayao Miyazaki la decisione... a noi la speranza.



BEST 10

LE 10 MIGLIORI SERIE DEL 1989

di Massimiliano De Giovanni
e Andrea Pietroni

Una delle più autorevoli riviste di animazione in Giappone, Animedia, propone ogni stagione un aggiornamento sulle tendenze del pubblico, che segue costantemente le produzioni televisive. Le serie vengono votate liberamente dai molti lettori, e i responsabili della testata hanno così modo di stilare una graduatoria oggettivamente valida. Inoltre, durante i primi mesi dell'anno, viene presentata la classifica generale del precedente, arricchita a volte da quella dei personaggi o dei robot che hanno entusiasmato maggiormente gli appassionati. Generalmente, come è ovvio immaginare, a un'alta posizione nella rosa dei serial preferiti, corrisponde un uguale piazzamento per quanto riguarda i protagonisti maschili e femminili delle suddette serie. I dati più recenti riguardano quindi il 1989, che vede il consolidarsi di un genere in continua evoluzione, quello basato sull'avventura densa di combattimenti e azione. Le storie che vedono la presenza di guerrieri in armatura si impongono in tre differenti posizioni grazie al sostegno del pubblico femminile, guadagnando persino il primo posto con **Tenkoo Senki Shurato**, e i famosi **Saint Seiya** e **Yoroi Den Samurai Trooper**, giunti con successo anche in Italia, nonostante l'età riescono comunque a entrare in classifica forti dei film e degli OAV a loro dedicati.

BEST 10

LE 10 MIGLIORI SERIE DEL 1989

di Massimiliano De Giovanni
e Andrea Pietroni

Una delle più autorevoli riviste di animazione in Giappone, Animedia, propone ogni stagione un aggiornamento sulle tendenze del pubblico, che segue costantemente le produzioni televisive. Le serie vengono votate liberamente dai molti lettori, e i responsabili della testata hanno così modo di stilare una graduatoria oggettivamente valida. Inoltre, durante i primi mesi dell'anno, viene presentata la classifica generale del precedente, arricchita a volte da quella dei personaggi o dei robot che hanno entusiasmato maggiormente gli appassionati. Generalmente, come è ovvio immaginare, a un'alta posizione nella rosa dei serial preferiti, corrisponde un uguale piazzamento per quanto riguarda i protagonisti maschili e femminili delle suddette serie. I dati più recenti riguardano quindi il 1989, che vede il consolidarsi di un genere in continua evoluzione, quello basato sull'avventura densa di combattimenti e azione. Le storie che vedono la presenza di guerrieri in armatura si impongono in tre differenti posizioni grazie al sostegno del pubblico femminile, guadagnando persino il primo posto con **Tenkoo Senki Shurato**, e i famosi **Saint Seiya** e **Yoroi Den Samurai Trooper**, giunti con successo anche in Italia, nonostante l'età riescono comunque a entrare in classifica forti dei film e degli OAV a loro dedicati.

1° **Tenkoo Senki Shurato** (Shurato, la leggenda della sfera celeste):12027.
maschi: 5656 - femmine: 6371
La vita di otto comuni ragazzi viene stravolta quando, trasportati da una forza misteriosa in un mondo fantastico lontano dalla Terra, si trovano a combattere fra di loro in due opposte fazioni. La prima, al servizio del malvagio dio Indola, è composta da Gai, il cui simbolo è la pantera, Renge l'unicorno, Dan il rinoceronte e Kuuya il bufalo; la seconda, che lotta sotto la guida della saggia dea Vishnù, è formata da Shurato il leone bianco, Ryooma il drago, Hyuuga la tigre e Reiga la fenice. Con l'aiuto delle armature Sharkti e del potere mentale Soma, si affrontano in strenui duelli all'ultimo sangue per decidere la vittoria del bene o del male.

2° **Ranma Nibunnoichi** (Ranma 1/2): 10844.
maschi: 5869 - femmine: 4975
Il giovane karateka Ranma Saotome, durante un allenamento in Cina cade assieme al padre Genba in una pozza di acqua magica. Entrambi subiscono una forzata trasformazione che si attua ogni volta che i due malcapitati entrano in contatto con l'acqua fredda: il primo cambia di sesso diventando un'affascinante ragazza, mentre il secondo si tramuta in un goffo e taciturno panda. Per entrambi, però, esiste la possibilità di far ritorno alla loro condizione originaria, bagnandosi con l'acqua calda. A loro si uniscono altri strani personaggi vittime dello stesso incantesimo, che contribuiscono a rendere umoristiche e imprevedibili le situazioni che si vengono a creare.

1° **Tenkoo Senki Shurato** (Shurato, la leggenda della sfera celeste):12027.
maschi: 5656 - femmine: 6371
La vita di otto comuni ragazzi viene stravolta quando, trasportati da una forza misteriosa in un mondo fantastico lontano dalla Terra, si trovano a combattere fra di loro in due opposte fazioni. La prima, al servizio del malvagio dio Indola, è composta da Gai, il cui simbolo è la pantera, Renge l'unicorno, Dan il rinoceronte e Kuuya il bufalo; la seconda, che lotta sotto la guida della saggia dea Vishnù, è formata da Shurato il leone bianco, Ryooma il drago, Hyuuga la tigre e Reiga la fenice. Con l'aiuto delle armature Sharkti e del potere mentale Soma, si affrontano in strenui duelli all'ultimo sangue per decidere la vittoria del bene o del male.

2° **Ranma Nibunnoichi** (Ranma 1/2): 10844.
maschi: 5869 - femmine: 4975
Il giovane karateka Ranma Saotome, durante un allenamento in Cina cade assieme al padre Genba in una pozza di acqua magica. Entrambi subiscono una forzata trasformazione che si attua ogni volta che i due malcapitati entrano in contatto con l'acqua fredda: il primo cambia di sesso diventando un'affascinante ragazza, mentre il secondo si tramuta in un goffo e taciturno panda. Per entrambi, però, esiste la possibilità di far ritorno alla loro condizione originaria, bagnandosi con l'acqua calda. A loro si uniscono altri strani personaggi vittime dello stesso incantesimo, che contribuiscono a rendere umoristiche e imprevedibili le situazioni che si vengono a creare.

3° **Dragonball Z**: 10538.
maschi: 5825 - femmine: 4713
Le avventure di Goku, che hanno entusiasmato i telespettatori nella prima serie di Dragonball, proseguono in questo secondo capitolo della storia. Il nostro eroe, diventato adulto, aiuta il piccolo figlio Gohan, nato dall'unione con una principessa orientale, a intraprendere le difficili tecniche delle arti marziali. Votati alla difesa del bene, affrontano assieme i molti nemici in un clima anacronistico e paradossale, permeato da un sempre presente umorismo demenziale, che caratterizza le opere dell'autore Akira Toriyama; basta pensare al più riuscito e famoso anche in Italia Dr. Slump & Arale Chan.

4° **Madoo King Granzört** (Granzört, il re mosso dalla magia): 8160. maschi: 3933 - femmine: 4227
Daichi, Gas e Rabi, tre giovani ragazzi dotati di straordinari poteri, affrontano il malvagio Agramant alla guida di tre potenti automi magici: Granzört, Acquabeat e Winzërt. Accompagnano i nostri eroi la strega V-Nai, la piccola Guri Guri e il suo animaletto Hapi. La storia è caratterizzata dalle continue gag, che fanno di questo serial a cartoni animati un grande successo.

3° **Dragonball Z**: 10538.
maschi: 5825 - femmine: 4713
Le avventure di Goku, che hanno entusiasmato i telespettatori nella prima serie di Dragonball, proseguono in questo secondo capitolo della storia. Il nostro eroe, diventato adulto, aiuta il piccolo figlio Gohan, nato dall'unione con una principessa orientale, a intraprendere le difficili tecniche delle arti marziali. Votati alla difesa del bene, affrontano assieme i molti nemici in un clima anacronistico e paradossale, permeato da un sempre presente umorismo demenziale, che caratterizza le opere dell'autore Akira Toriyama; basta pensare al più riuscito e famoso anche in Italia Dr. Slump & Arale Chan.

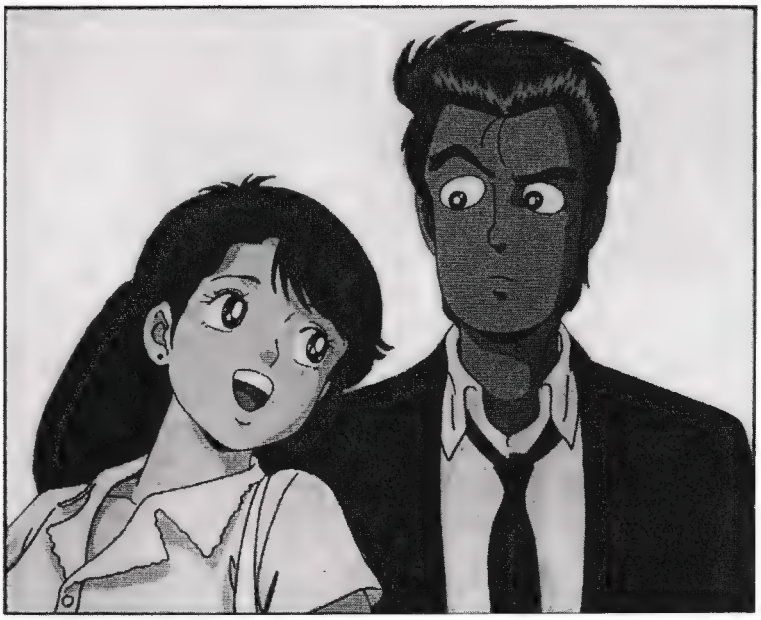
4° **Madoo King Granzört** (Granzört, il re mosso dalla magia): 8160. maschi: 3933 - femmine: 4227
Daichi, Gas e Rabi, tre giovani ragazzi dotati di straordinari poteri, affrontano il malvagio Agramant alla guida di tre potenti automi magici: Granzört, Acquabeat e Winzërt. Accompagnano i nostri eroi la strega V-Nai, la piccola Guri Guri e il suo animaletto Hapi. La storia è caratterizzata dalle continue gag, che fanno di questo serial a cartoni animati un grande successo.

5° **City Hunter 2-3**: 7697
maschi: 4075 - femmine: 3622
Le avventure di City Hunter ruotano attorno a Ryo Saeba, un investigatore privato dai mezzi poco ortodossi, e alla sua gelosissima ragazza Kaori Makimura. I servizi che svolge l'affascinante protagonista variano da guardia del corpo a insegnante, da killer a ogni cosa si desideri, ed è possibile contattarlo scrivendo le lettere "XYZ" nel tabellone delle informazioni nella stazione di Shinjuku a Tokyo. La serie si basa sull'omonimo manga realizzato da uno dei maggiori disegnatori giapponesi della nuova generazione, Tsukasa Hojo, entrato nei favori del pubblico grazie al precedente Cat's Eye. La violenza e il leggero ammiccamento erotico del fumetto risulta estremamente attenuato nella versione televisiva.

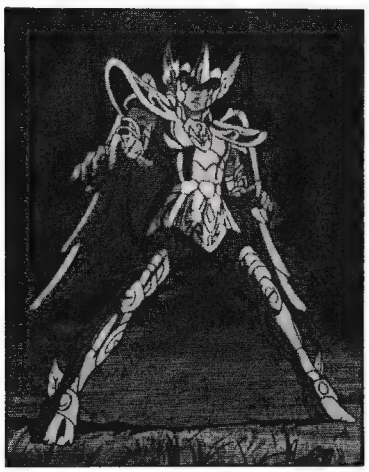
6° **Juushin Ryger** (Ryger, il dio bestia): 5264
maschi: 2700 - femmine: 2564
Il giovane Ken Taiga custodisce l'antico segreto del dio bestia Ryger, guidando il bio-armor votato alla difesa del bene, contro l'impero dei demoni. La malvagia imperatrice Zera vuole riportare il suo regno all'antico splendore, e per questo si scontra con il ragazzo, aiutata dai suoi fedeli generali tra i quali il terrestre Ryu Dork, che possiede anch'esso una gigantesca armatura vivente: Dolga. Ryu e Ken diventano subito acerrimi rivali ma il nemico, scoprendo in seguito di appartenere alla razza umana, decide di opporsi ai piani della malvagia regina e di schierarsi con i terrestri, nell'ultimo confronto, unendosi con Ryger. La serie segna un nuovo successo per Go Nagai.

5° **City Hunter 2-3**: 7697
maschi: 4075 - femmine: 3622
Le avventure di City Hunter ruotano attorno a Ryo Saeba, un investigatore privato dai mezzi poco ortodossi, e alla sua gelosissima ragazza Kaori Makimura. I servizi che svolge l'affascinante protagonista variano da guardia del corpo a insegnante, da killer a ogni cosa si desideri, ed è possibile contattarlo scrivendo le lettere "XYZ" nel tabellone delle informazioni nella stazione di Shinjuku a Tokyo. La serie si basa sull'omonimo manga realizzato da uno dei maggiori disegnatori giapponesi della nuova generazione, Tsukasa Hojo, entrato nei favori del pubblico grazie al precedente Cat's Eye. La violenza e il leggero ammiccamento erotico del fumetto risulta estremamente attenuato nella versione televisiva.

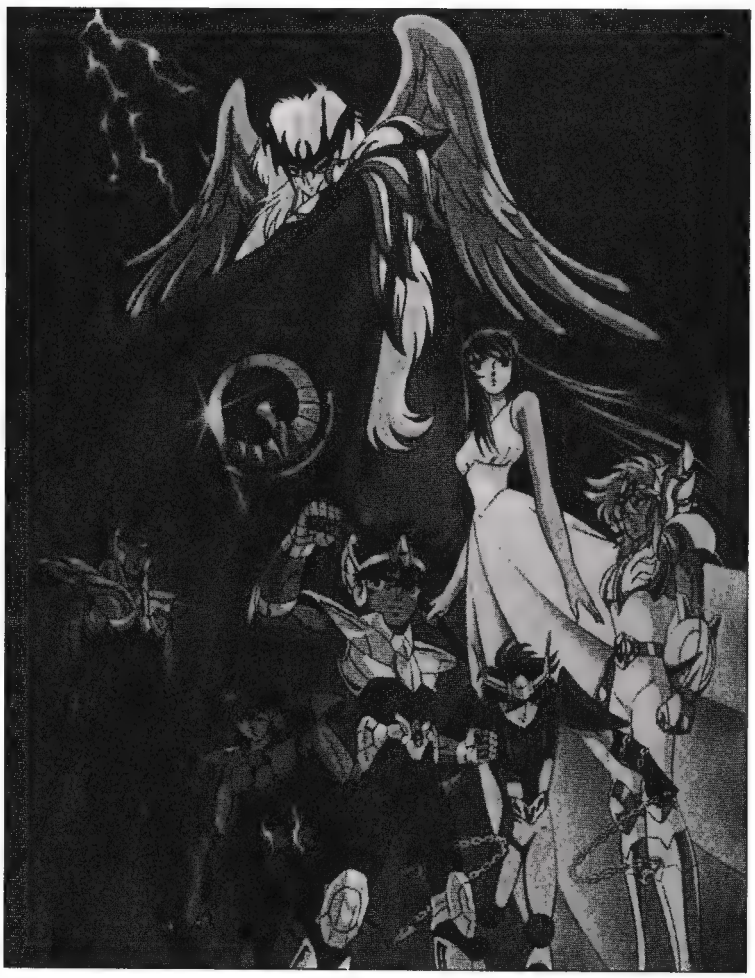
6° **Juushin Ryger** (Ryger, il dio bestia): 5264
maschi: 2700 - femmine: 2564
Il giovane Ken Taiga custodisce l'antico segreto del dio bestia Ryger, guidando il bio-armor votato alla difesa del bene, contro l'impero dei demoni. La malvagia imperatrice Zera vuole riportare il suo regno all'antico splendore, e per questo si scontra con il ragazzo, aiutata dai suoi fedeli generali tra i quali il terrestre Ryu Dork, che possiede anch'esso una gigantesca armatura vivente: Dolga. Ryu e Ken diventano subito acerrimi rivali ma il nemico, scoprendo in seguito di appartenere alla razza umana, decide di opporsi ai piani della malvagia regina e di schierarsi con i terrestri, nell'ultimo confronto, unendosi con Ryger. La serie segna un nuovo successo per Go Nagai.

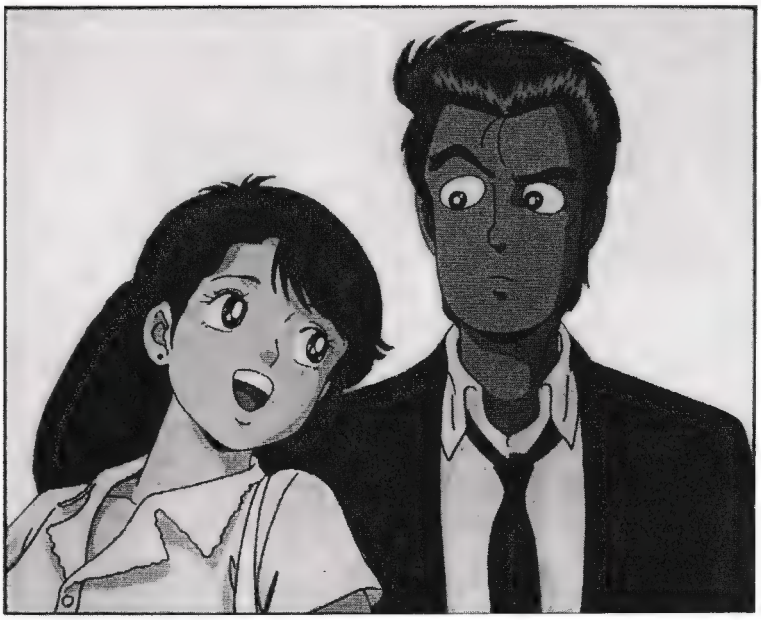


7° **Oi Shinbo**: 4718.
maschi: 2825 - femmine: 1893
Questa serie narra le vicende di Jiro, abile cuoco giapponese che viene assunto in un elegante ristorante tradizionale. Il propietario del locale, valutate le capacità del giovane, decide di affidargli un compito molto importante: la realizzazione del menu. Non manca anche in questa serie la componente femminile: la giovane e simpatica Yuuko. La storia è presentata in maniera realistica, grazie al particolare tratto che ne caratterizza il disegno.

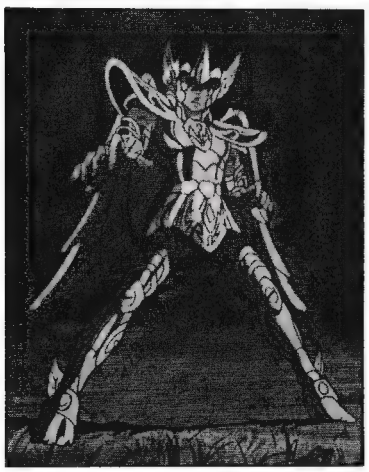


8° **Saint Seiya** (Seiya, il santo): 3523.
maschi: 1265 - femmine: 2258
Nonostante la serie sia terminata da diverso tempo, i fans continuano a votarlo e anche se l'entusiasmo iniziale è andato affievolendosi, la serie si difende bene in questa ottava posizione, grazie ai film spettacolari in cui i santi di Athena, Seiya della costellazione di Pegaso, Shiriuu del Drago, Ikki della Fenice, Hyooga del Cigno e Shun di Andromeda, affrontano anche Lucifero e le sue orde infernali.

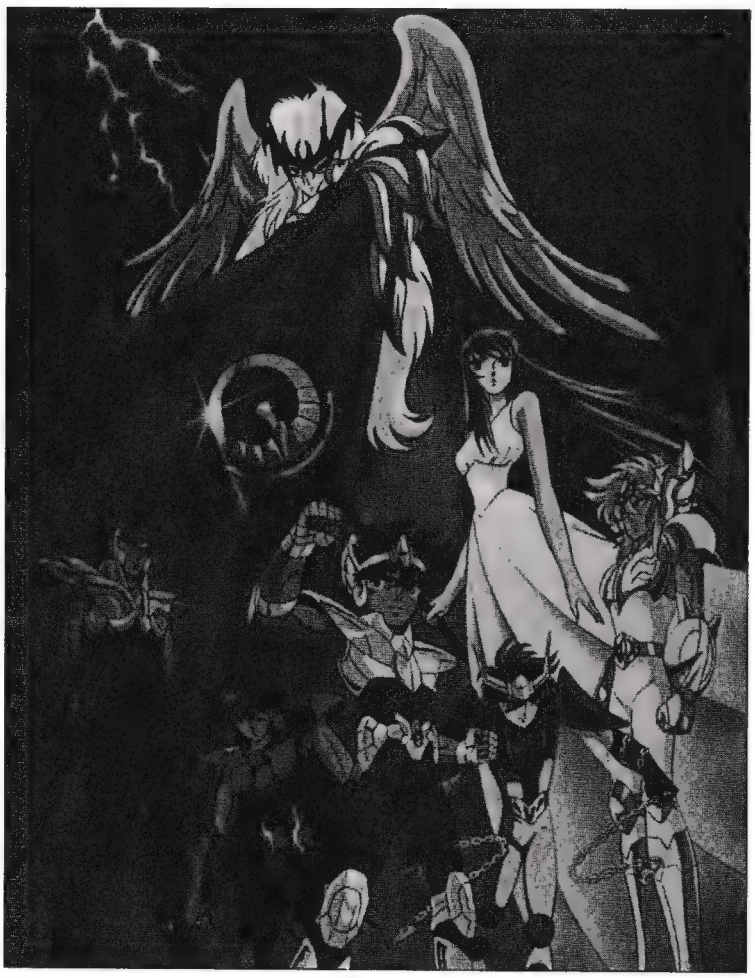


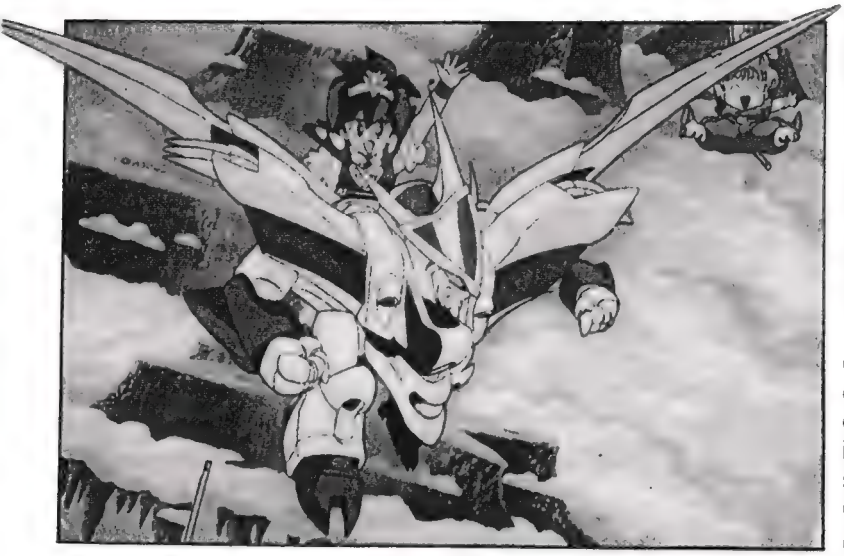


7° **Oi Shinbo**: 4718.
maschi: 2825 - femmine: 1893
Questa serie narra le vicende di Jiro, abile cuoco giapponese che viene assunto in un elegante ristorante tradizionale. Il propietario del locale, valutate le capacità del giovane, decide di affidargli un compito molto importante: la realizzazione del menu. Non manca anche in questa serie la componente femminile: la giovane e simpatica Yuuko. La storia è presentata in maniera realistica, grazie al particolare tratto che ne caratterizza il disegno.



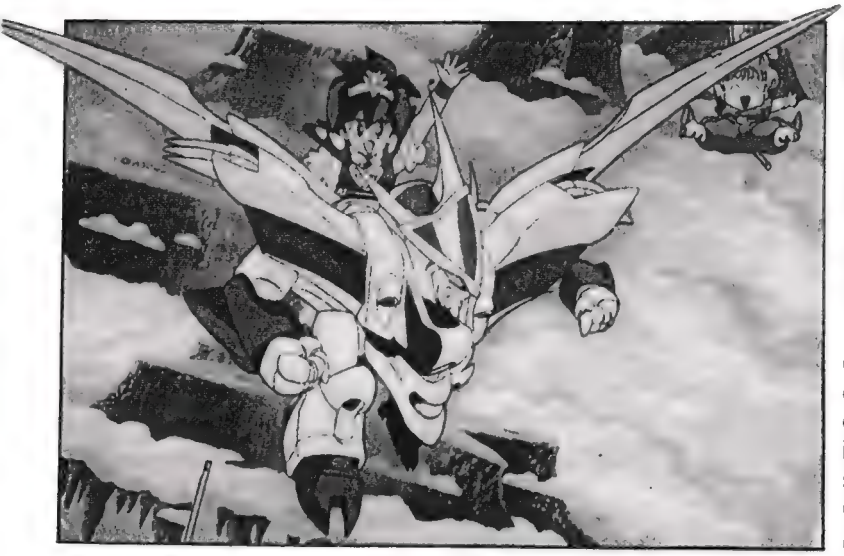
8° **Saint Seiya** (Seiya, il santo): 3523.
maschi: 1265 - femmine: 2258
Nonostante la serie sia terminata da diverso tempo, i fans continuano a votarlo e anche se l'entusiasmo iniziale è andato affievolendosi, la serie si difende bene in questa ottava posizione, grazie ai film spettacolari in cui i santi di Athena, Seiya della costellazione di Pegaso, Shiriuu del Drago, Ikki della Fenice, Hyooga del Cigno e Shun di Andromeda, affrontano anche Lucifero e le sue orde infernali.





9° **Mashin Eiyuu Den Wataru** (Wataru, la leggenda dell'eroico dio magico): 3311. maschi: 1827 - femmine: 1484
Questa simpatica serie, vede come protagonista il giovane Wataru Ikusabe che, alla guida del magico robot Ryuujinmaru, affronta un oscuro nemico in un fantastico mondo immaginario. Compagni di avventura del protagonista sono: la piccola ninja Himiko Shinobibe, il grosso Shibaraku Tsurugibe e il pennuto Kurama Wataribe, rispettivamente alla guida di Genjinmaru, Senjinmaru e Kuujinmaru.

10° **Yoroi Den Samurai Trooper** (Samurai Trooper, la leggenda delle armature): 3228. maschi: 1227 - femmine: 2001
La Terra è sconvolta dalla venuta di un antico regno governato dal demone Arago, ma la popolazione non ha nulla da temere, sino a che sarà difesa dai Samurai Trooper: Ryo Sanada il fuoco, Shu-Rei-Fan la terra, Seiji Date la luce, Shin Moori l'acqua e Touma Hashiba il cielo. Ai protagonisti sono state tramandate delle favolose armature che rappresentano diverse virtù: umanità, giustizia, cortesia, fiducia e saggezza.



9° **Mashin Eiyuu Den Wataru** (Wataru, la leggenda dell'eroico dio magico): 3311. maschi: 1827 - femmine: 1484
Questa simpatica serie, vede come protagonista il giovane Wataru Ikusabe che, alla guida del magico robot Ryuujinmaru, affronta un oscuro nemico in un fantastico mondo immaginario. Compagni di avventura del protagonista sono: la piccola ninja Himiko Shinobibe, il grosso Shibaraku Tsurugibe e il pennuto Kurama Wataribe, rispettivamente alla guida di Genjinmaru, Senjinmaru e Kuujinmaru.

10° **Yoroi Den Samurai Trooper** (Samurai Trooper, la leggenda delle armature): 3228. maschi: 1227 - femmine: 2001
La Terra è sconvolta dalla venuta di un antico regno governato dal demone Arago, ma la popolazione non ha nulla da temere, sino a che sarà difesa dai Samurai Trooper: Ryo Sanada il fuoco, Shu-Rei-Fan la terra, Seiji Date la luce, Shin Moori l'acqua e Touma Hashiba il cielo. Ai protagonisti sono state tramandate delle favolose armature che rappresentano diverse virtù: umanità, giustizia, cortesia, fiducia e saggezza.

TIME BOKAN SERIES

di Sabrina Tunesi

Una volta tanto sono i cattivi della storia a essere i veri protagonisti di una serie, anzi, di ben otto serie prodotte fra il 1975 e il 1990 da Nagai Tadashi e Ippei Kuri (famoso disegnatore di altre innumerevoli serie fra cui Gordian, Gatchaman Fighter e Tekkaman) per la Tatsunoko Production, che vedono la partecipazione di Ryuu Mitsuro per il soggetto originale. Di genere comico misto a fantascienza, le storie sono incentrate tutte su un buffissimo trio di manigoldi sempre pronti a usare mezzi poco leciti per raggiungere i propri scopi criminali.

Ad aprire questa rassegna è **Time Bokan** (Avventura nel tempo), giunta in Italia con il nome "Time Machine" nel 1981; composta da 65 episodi, racconta le fantastiche avventure di due giovani, Danpei e Junko, che con l'aiuto della loro macchina del tempo sono alla ricerca del nonno della ragazza, il dr. Kida, scomparso in uno dei suoi viaggi spazio-temporali. Al ritrovamento del dottore è interessato anche uno strambo trio, composto da una procace ragazza di nome Madame Margot e da due sciocchi quanto inesperti attendenti, Birba e Sgrinfia, con lo scopo di farsi indicare il luogo in cui sono nascosti i favolosi

TIME BOKAN SERIES

di Sabrina Tunesi

Una volta tanto sono i cattivi della storia a essere i veri protagonisti di una serie, anzi, di ben otto serie prodotte fra il 1975 e il 1990 da Nagai Tadashi e Ippei Kuri (famoso disegnatore di altre innumerevoli serie fra cui Gordian, Gatchaman Fighter e Tekkaman) per la Tatsunoko Production, che vedono la partecipazione di Ryuu Mitsuro per il soggetto originale. Di genere comico misto a fantascienza, le storie sono incentrate tutte su un buffissimo trio di manigoldi sempre pronti a usare mezzi poco leciti per raggiungere i propri scopi criminali.

Ad aprire questa rassegna è **Time Bokan** (Avventura nel tempo), giunta in Italia con il nome "Time Machine" nel 1981; composta da 65 episodi, racconta le fantastiche avventure di due giovani, Danpei e Junko, che con l'aiuto della loro macchina del tempo sono alla ricerca del nonno della ragazza, il dr. Kida, scomparso in uno dei suoi viaggi spazio-temporali. Al ritrovamento del dottore è interessato anche uno strambo trio, composto da una procace ragazza di nome Madame Margot e da due sciocchi quanto inesperti attendenti, Birba e Sgrinfia, con lo scopo di farsi indicare il luogo in cui sono nascosti i favolosi

"dinamanti", che daranno a chi li possiederà una ricchezza inestimabile. Nota curiosa è che questo trio appare in tutte le serie con i tratti somatici a volte un po' alterati e con i nomi cambiati, ma comunque riconoscibilissimo.
Tutti i duelli si svolgono in un'atmosfera comica e divertente, con mezzi dalle più svariate forme: dai robot zoomorfi, sino ad arrivare a quelli dalle inconsuete forme di "caffettiera" o di "torta gelato". Non occorre dire che la peggio l'hanno sempre i cattivi, che le prendono di santa ragione al termine di ogni episodio, i cui mezzi esplodendo inevitabilmente in una nuvoletta a forma di teschio, l'inconfondibile marchio che contraddistingue le varie storie.

Successivamente, nel 1977, vengono prodotti i 108 episodi che compongono la serie **Yattaman**, arrivata in Italia con il titolo inalterato nel 1982. I tre soliti tipacci questa volta sono alla ricerca di una serie di blocchi di pietra, che compongono una misteriosa scultura a forma di teschio, sparsi sulla superficie terrestre. Per fermare le loro mire arrivano gli Yattaman: Ganchan e Ai (ribattezzata in Italia Janet). Con l'aiuto delle loro poderose macchine mandano in fumo i piani di Miss Dronio e dei suoi sempre più goffi complici Boyakki e Tonzuro (da noi Tonzula).
Sempre nello stesso anno la Tatsunoko propone anche i 21 episodi di **Tobidase Machine Hyryuu**, giunta in Italia nel 1988 come "Flying Dragon". Legata al mondo delle

Zendaman.

corse automobilistiche, la serie non appartiene alla saga delle macchine del tempo, ma i personaggi presentano i soliti elementi e nonostante manchi l'assistente magro nel gruppo nemico, il diabolico duo subisce l'ormai classica sconfitta, caratterizzata anche qui con la nuvoletta a forma di teschio.
Nel 1979, è la volta dei 52 episodi di **Zendaman**, inediti in Italia. Questa serie, a differenza della precedente, non riscuote un grande successo; i sempre presenti viaggi nel tempo, le battaglie fra i nemici guidati dalla misteriosa Miss Mujoo e gli Zendaman, Tetsu e Sakura, e i divertenti robot Zendalion e Zendagorilla, non riescono a far uscire la serie dall'anonimato.
Time Patrol Tai Otasukeman (Otasukeman, la pattuglia Time Patrol) è il quarto capitolo della saga che, realizzata nel 1980 in 53 episodi, è giunto anche nel no-

"dinamanti", che daranno a chi li possiederà una ricchezza inestimabile. Nota curiosa è che questo trio appare in tutte le serie con i tratti somatici a volte un po' alterati e con i nomi cambiati, ma comunque riconoscibilissimo.
Tutti i duelli si svolgono in un'atmosfera comica e divertente, con mezzi dalle più svariate forme: dai robot zoomorfi, sino ad arrivare a quelli dalle inconsuete forme di "caffettiera" o di "torta gelato". Non occorre dire che la peggio l'hanno sempre i cattivi, che le prendono di santa ragione al termine di ogni episodio, i cui mezzi esplodendo inevitabilmente in una nuvoletta a forma di teschio, l'inconfondibile marchio che contraddistingue le varie storie.

Successivamente, nel 1977, vengono prodotti i 108 episodi che compongono la serie **Yattaman**, arrivata in Italia con il titolo inalterato nel 1982. I tre soliti tipacci questa volta sono alla ricerca di una serie di blocchi di pietra, che compongono una misteriosa scultura a forma di teschio, sparsi sulla superficie terrestre. Per fermare le loro mire arrivano gli Yattaman: Ganchan e Ai (ribattezzata in Italia Janet). Con l'aiuto delle loro poderose macchine mandano in fumo i piani di Miss Dronio e dei suoi sempre più goffi complici Boyakki e Tonzuro (da noi Tonzula).
Sempre nello stesso anno la Tatsunoko propone anche i 21 episodi di **Tobidase Machine Hyryuu**, giunta in Italia nel 1988 come "Flying Dragon". Legata al mondo delle

Zendaman.

corse automobilistiche, la serie non appartiene alla saga delle macchine del tempo, ma i personaggi presentano i soliti elementi e nonostante manchi l'assistente magro nel gruppo nemico, il diabolico duo subisce l'ormai classica sconfitta, caratterizzata anche qui con la nuvoletta a forma di teschio.
Nel 1979, è la volta dei 52 episodi di **Zendaman**, inediti in Italia. Questa serie, a differenza della precedente, non riscuote un grande successo; i sempre presenti viaggi nel tempo, le battaglie fra i nemici guidati dalla misteriosa Miss Mujoo e gli Zendaman, Tetsu e Sakura, e i divertenti robot Zendalion e Zendagorilla, non riescono a far uscire la serie dall'anonimato.
Time Patrol Tai Otasukeman (Otasukeman, la pattuglia Time Patrol) è il quarto capitolo della saga che, realizzata nel 1980 in 53 episodi, è giunto anche nel no-

Time Patrol Tai Otasukaman.

stro paese come "I predatori del tempo". Atasha, Dovalski e Sekovitch, i membri del nuovo trio, vogliono travolgere il corso della storia per mettere al potere il misterioso Tomomot, che vuole dominare sul mondo. Come al solito, due paladini della giustizia si mettono sulla loro strada: sono gli intrepidi "salvastoria" (dal giapponese Otasukeman) Hikaru e Nanà, che combattono i nemici a bordo della propria attrezzata astronave.

Nel 1982 vengono trasmessi in Italia i 52 episodi di **Yattodettaman**, del 1981, con il nuovo titolo "Calendarman"; è la storia di Domenica, principessa del regno dei giorni, alla ricerca del magico Cosmopavone indispensabile per salire al trono. Yattodettaman, affiancato dal valoroso robot Daikyojin (da noi King Star) dotato di coscienza propria, la aiuterà a fronteggiare i numerosi attacchi della perfida principessa Mirenjoo, anch'essa alla ricerca dell'uccello sacro per divenire regina, e dei suoi assistenti Settembre e Ottobre (quest'ultimo disegnato in maniera assai differente rispetto allo stile della serie). In questa storia appare per la prima volta nella saga, un vero e proprio robot, che sostituisce i soliti mezzi che accompagnano i buoni nei vari duelli.

Altre due serie vengono trasmesse negli anni seguenti: **Ippatsuman**, del 1982, e **Itadakiman**, del 1983. La prima narra in 58 episodi le gesta di un team di polizia galattica costituito da Goo Sotsukiyu, alias agente Ippatsuman, dalla dolce Hamurako, dal piccolo Al e dai due poderosi robot Gyakutenoo e Sankanoo. Uniti affrontano i tenaci Munmun, Kosuen e Kyokanchin, membri dell'organizzazione sovversiva Shyarecoberisu.

La seconda, ma non meno importante, **Itadakiman** vanta al suo attivo solo 20 episodi, anch'essi inediti in Italia. La dolce Ooko, l'ultima discendente della nobile e potente famiglia dei Sanzoohoshi, frequenta il liceo di Oshiyaki; assieme a Saga Joo, di cui è innamorata, e al buffo Atsuo, deve vedersela con la perfida Yanyan, che con l'aiuto di macchine robot costruite dai suoi collaboratori Tomentan e Dasinen, sferra i suoi continui attacchi. Yanyan vuole infatti impossessarsi del tesoro di famiglia della giovane Ooko. A proteggere la ragazza c'è però Itadakiman, una sorta di futuristico samurai abilissimo nell'uso del giavellotto.

Dopo sette anni di silenzio, un altro capitolo della saga viene presentato al pubblico giapponese, questa volta però è costituito da un OAV di 40 min. prodotto dalla Artmic Production e distribuito in videocassetta dalla Bandai al prezzo di 7800 ¥. **Bakufuu**

Time Patrol Tai Otasukaman.

stro paese come "I predatori del tempo". Atasha, Dovalski e Sekovitch, i membri del nuovo trio, vogliono travolgere il corso della storia per mettere al potere il misterioso Tomomot, che vuole dominare sul mondo. Come al solito, due paladini della giustizia si mettono sulla loro strada: sono gli intrepidi "salvastoria" (dal giapponese Otasukeman) Hikaru e Nanà, che combattono i nemici a bordo della propria attrezzata astronave.

Nel 1982 vengono trasmessi in Italia i 52 episodi di **Yattodettaman**, del 1981, con il nuovo titolo "Calendarman"; è la storia di Domenica, principessa del regno dei giorni, alla ricerca del magico Cosmopavone indispensabile per salire al trono. Yattodettaman, affiancato dal valoroso robot Daikyojin (da noi King Star) dotato di coscienza propria, la aiuterà a fronteggiare i numerosi attacchi della perfida principessa Mirenjoo, anch'essa alla ricerca dell'uccello sacro per divenire regina, e dei suoi assistenti Settembre e Ottobre (quest'ultimo disegnato in maniera assai differente rispetto allo stile della serie). In questa storia appare per la prima volta nella saga, un vero e proprio robot, che sostituisce i soliti mezzi che accompagnano i buoni nei vari duelli.

Altre due serie vengono trasmesse negli anni seguenti: **Ippatsuman**, del 1982, e **Itadakiman**, del 1983. La prima narra in 58 episodi le gesta di un team di polizia galattica costituito da Goo Sotsukiyu, alias agente Ippatsuman, dalla dolce Hamurako, dal piccolo Al e dai due poderosi robot Gyakutenoo e Sankanoo. Uniti affrontano i tenaci Munmun, Kosuen e Kyokanchin, membri dell'organizzazione sovversiva Shyarecoberisu.

La seconda, ma non meno importante, **Itadakiman** vanta al suo attivo solo 20 episodi, anch'essi inediti in Italia. La dolce Ooko, l'ultima discendente della nobile e potente famiglia dei Sanzoohoshi, frequenta il liceo di Oshiyaki; assieme a Saga Joo, di cui è innamorata, e al buffo Atsuo, deve vedersela con la perfida Yanyan, che con l'aiuto di macchine robot costruite dai suoi collaboratori Tomentan e Dasinen, sferra i suoi continui attacchi. Yanyan vuole infatti impossessarsi del tesoro di famiglia della giovane Ooko. A proteggere la ragazza c'è però Itadakiman, una sorta di futuristico samurai abilissimo nell'uso del giavellotto.

Dopo sette anni di silenzio, un altro capitolo della saga viene presentato al pubblico giapponese, questa volta però è costituito da un OAV di 40 min. prodotto dalla Artmic Production e distribuito in videocassetta dalla Bandai al prezzo di 7800 ¥. **Bakufuu**

Dooji Hissatsuman (Hissatsuman, il ragazzo raffica) presenta la storia del giovane Genbei Heiga che, grazie a un misterioso personaggio di nome Deeto, si ritrova a vivere nel 16° secolo attraverso un salto nel tempo, per fermare i piani di Bijoo, Bajoo e Bujoo, tre strane sorelle che vogliono cambiare il corso della storia. Il protagonista viene aiutato dalla sua ragazza Nobuko e dal Time Donburi, un potente mezzo che cela al suo interno numerose macchine da combattimento. Dopo essersi trasformato in Hissatsuman, Genbei utilizza il Kenta Robot e l'Airbike, due mezzi alimentati a litium, contro la Time Kabocha nemica (un'enorme zucca sorridente con gli occhiali). Le ambientazioni e l'umorismo presenti ricordano quelli delle serie passate, ma com'è immaginabile, l'animazione si è decisamente evoluta grazie all'attenta regia di Hiroshi Sasagawa, all'abilità di Nakajima Chuuji come character designer, e al soggetto originale di Toshimutsu Suzuki, famosissimo per aver ideato la serie Bubble Gum Crisis sempre per il mercato degli OAV.

Se in apparenza queste produzioni sembrano rivolgersi a un pubblico prettamente adolescenziale, viste le semplici storie e i finali pittosto scontati, in realtà coinvolgono anche persone più adulte e il target degli spettatori sia in Italia che in Giappone ne è una prova.

Dooji Hissatsuman (Hissatsuman, il ragazzo raffica) presenta la storia del giovane Genbei Heiga che, grazie a un misterioso personaggio di nome Deeto, si ritrova a vivere nel 16° secolo attraverso un salto nel tempo, per fermare i piani di Bijoo, Bajoo e Bujoo, tre strane sorelle che vogliono cambiare il corso della storia. Il protagonista viene aiutato dalla sua ragazza Nobuko e dal Time Donburi, un potente mezzo che cela al suo interno numerose macchine da combattimento. Dopo essersi trasformato in Hissatsuman, Genbei utilizza il Kenta Robot e l'Airbike, due mezzi alimentati a litium, contro la Time Kabocha nemica (un'enorme zucca sorridente con gli occhiali). Le ambientazioni e l'umorismo presenti ricordano quelli delle serie passate, ma com'è immaginabile, l'animazione si è decisamente evoluta grazie all'attenta regia di Hiroshi Sasagawa, all'abilità di Nakajima Chuuji come character designer, e al soggetto originale di Toshimutsu Suzuki, famosissimo per aver ideato la serie Bubble Gum Crisis sempre per il mercato degli OAV.

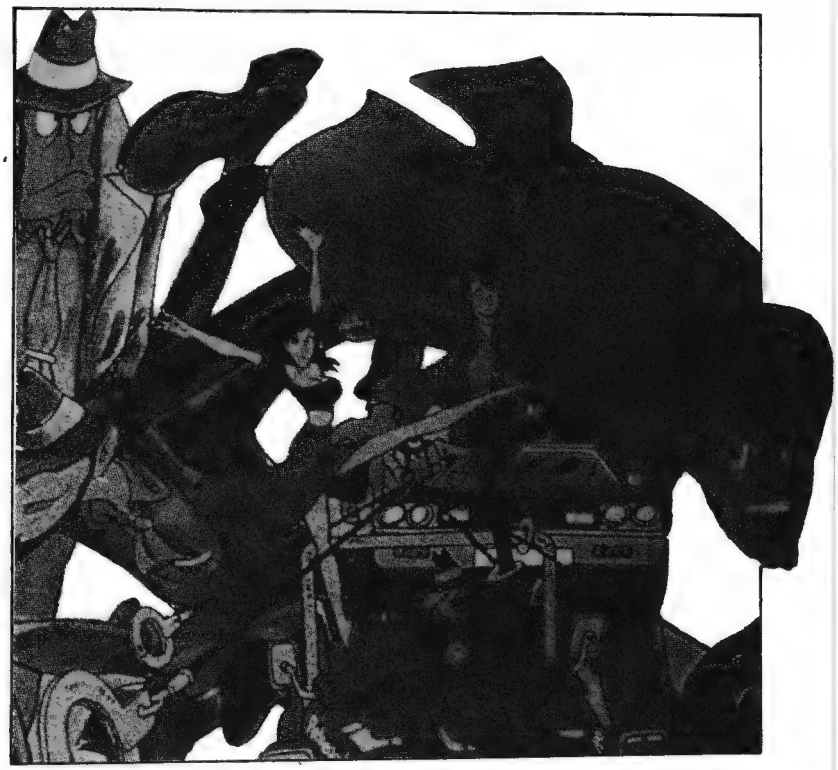
Se in apparenza queste produzioni sembrano rivolgersi a un pubblico prettamente adolescenziale, viste le semplici storie e i finali pittosto scontati, in realtà coinvolgono anche persone più adulte e il target degli spettatori sia in Italia che in Giappone ne è una prova.

SPECIALE

TOKYO MOVIE SHINSHA

Giappone: regno degli studi di animazione

di LUCA RAFFAELLI



Lupin Sansei, il più famoso personaggio della TMS.

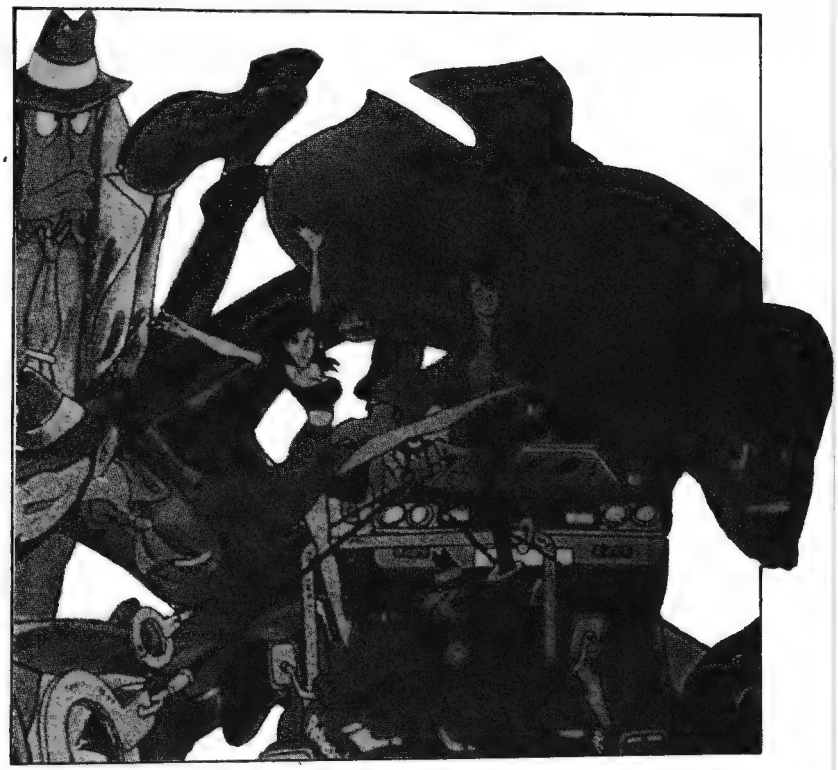
Mi incamminavo verso la stazione della metropolitana Oizumigakuen di Tokyo lasciando alle spalle il Toei Animation Studio. Seconda e ultima meta nipponica in questo nostro viaggio fra gli studi d'animazione più importanti del mondo è la TMS, Tokyo Movie Shinsha. Si trova a Nakano, un quartiere periferico nella parte nord-occidentale di questa enorme città. Sembrerebbe più facile giungere a destinazione perchè gli studi della TMS sono comunque più centrali di quelli della Toei, e in ogni modo meglio serviti dal metro (le cui stazioni sono tappezzate di immagini pubblicitarie assai somiglianti a quelle dei cartoni animati). Eppure, una volta uscito dalla stazione, mi trovo completamente disorientato: non so da che parte debba andare e neppure dove sto, perché qui a Tokyo moltissime strade sono senza nome e senza cartelli indicatori. Dopo qualche minuto di titubanza mi decido a chiedere aiuto a un gentile signore. Il poveretto legge l'indirizzo dello studio e mi guarda disperato. Neppure lui sa, ma l'educazione giapponese non permette che mi possa lasciare così, in mezzo a un'anonima strada. Per farla breve, il tale mi porta dritto dritto al posto di polizia più vicino: dopo una difficile conversazione, i poliziotti mi scortano su un'automobile fino all'entrata della TMS, dove il gentilissimo sig. Matt Ichimura, managing director dello studio, mi sta aspettando fuori, preoccupato per la telefonata indagatrice che i poliziotti gli hanno fatto. "Lo so, dice, qui a Tokyo per uno straniero è difficilissimo trovare un'indirizzo, e anche tra di noi gli unici che non hanno difficoltà sono i taxisti, i postini e i poliziotti". L'aspetto dello studio TMS offre una maggiore idea di modernità rispetto alla Toei. D'altronde la TMS non detiene, come l'altra, il primato di anzianità tra gli studi nipponici, essendo nata, sotto il nome di Tokyo Movie, solo nel 1964. Il palazzo è di più recente costruzione, e l'arredamento interno più curato. Attraverso un lungo corridoio passiamo davanti alle stanze di tutti i manager della produzione. Poi Ichimura mi fa entrare nel suo, discretamente lussuoso, con un divano molto comodo dove fa accomodare gli ospiti. La TMS è famosa per le molte co-

SPECIALE

TOKYO MOVIE SHINSHA

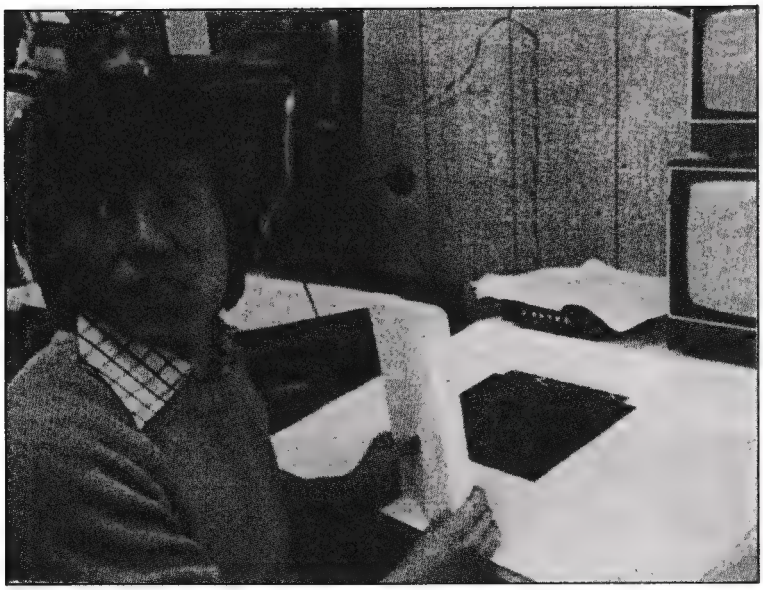
Giappone: regno degli studi di animazione

di LUCA RAFFAELLI



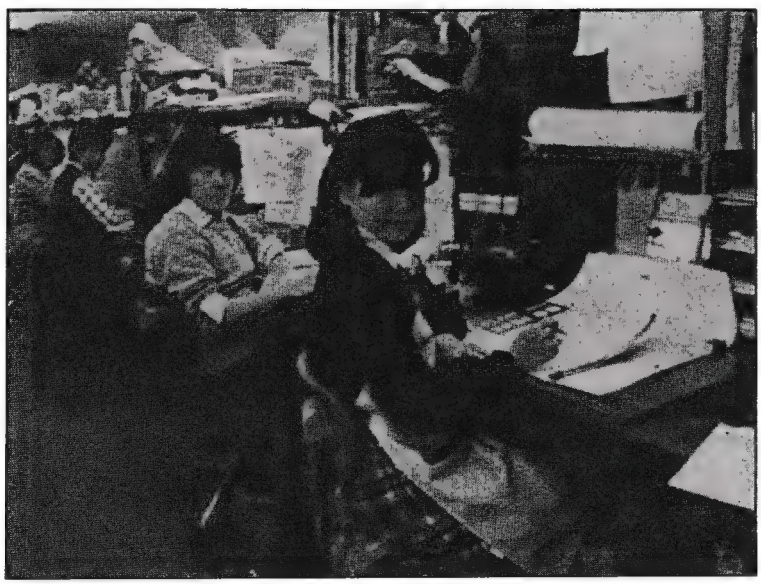
Lupin Sansei, il più famoso personaggio della TMS.

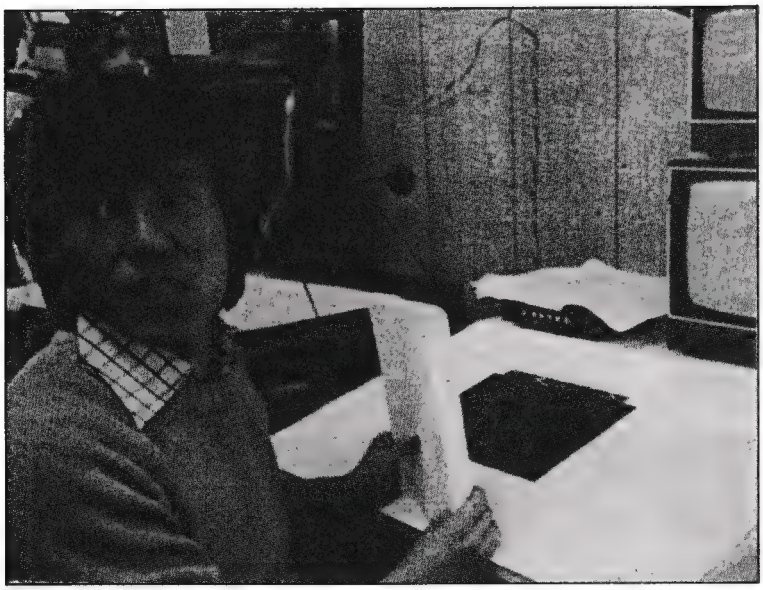
Mi incamminavo verso la stazione della metropolitana Oizumigakuen di Tokyo lasciando alle spalle il Toei Animation Studio. Seconda e ultima meta nipponica in questo nostro viaggio fra gli studi d'animazione più importanti del mondo è la TMS, Tokyo Movie Shinsha. Si trova a Nakano, un quartiere periferico nella parte nord-occidentale di questa enorme città. Sembrerebbe più facile giungere a destinazione perchè gli studi della TMS sono comunque più centrali di quelli della Toei, e in ogni modo meglio serviti dal metro (le cui stazioni sono tappezzate di immagini pubblicitarie assai somiglianti a quelle dei cartoni animati). Eppure, una volta uscito dalla stazione, mi trovo completamente disorientato: non so da che parte debba andare e neppure dove sto, perché qui a Tokyo moltissime strade sono senza nome e senza cartelli indicatori. Dopo qualche minuto di titubanza mi decido a chiedere aiuto a un gentile signore. Il poveretto legge l'indirizzo dello studio e mi guarda disperato. Neppure lui sa, ma l'educazione giapponese non permette che mi possa lasciare così, in mezzo a un'anonima strada. Per farla breve, il tale mi porta dritto dritto al posto di polizia più vicino: dopo una difficile conversazione, i poliziotti mi scortano su un'automobile fino all'entrata della TMS, dove il gentilissimo sig. Matt Ichimura, managing director dello studio, mi sta aspettando fuori, preoccupato per la telefonata indagatrice che i poliziotti gli hanno fatto. "Lo so, dice, qui a Tokyo per uno straniero è difficilissimo trovare un'indirizzo, e anche tra di noi gli unici che non hanno difficoltà sono i taxisti, i postini e i poliziotti". L'aspetto dello studio TMS offre una maggiore idea di modernità rispetto alla Toei. D'altronde la TMS non detiene, come l'altra, il primato di anzianità tra gli studi nipponici, essendo nata, sotto il nome di Tokyo Movie, solo nel 1964. Il palazzo è di più recente costruzione, e l'arredamento interno più curato. Attraverso un lungo corridoio passiamo davanti alle stanze di tutti i manager della produzione. Poi Ichimura mi fa entrare nel suo, discretamente lussuoso, con un divano molto comodo dove fa accomodare gli ospiti. La TMS è famosa per le molte co-



Sopra e in basso: alcuni artisti impegnati nella realizzazione di un cartoon.

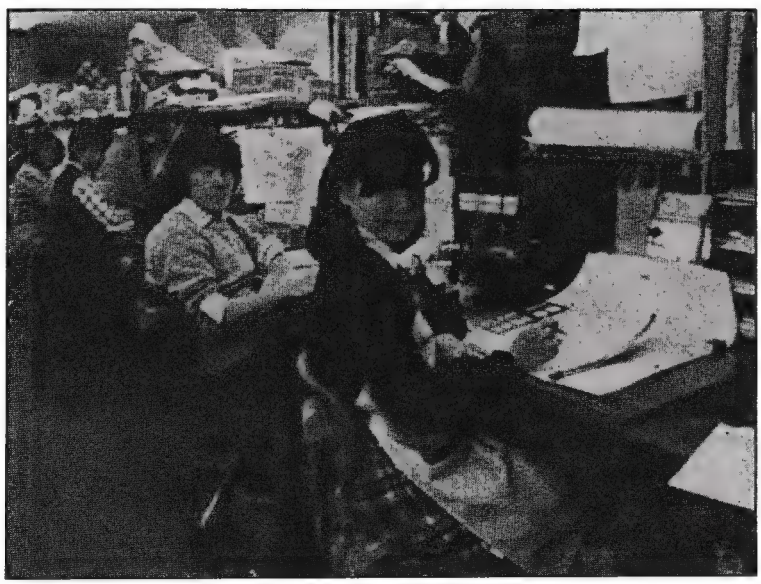
produzioni internazionali che riesce a organizzare: ha stabilito un profiquo rapporto anche con Raiuno, per la quale ha effettuato tutte le animazioni, le colorazioni e le riprese di **Sherlock Holmes**, il personaggio di Conan Doyle, rivisitato in forma canina dai nostri Marco e Gi Pagot. Ma se Luciano Scaffa, capostruttura di Raiuno per i programmi per ragazzi, è qui conosciuto e benvoluto da tutti, anche Alessandra Valeri Manera, responsabile degli acquisti berlusconiani, non gli è da meno. "Con l'Italia i rapporti vanno molto bene, anche se da voi come in tutta l'Europa si chiede meno violenza nei cartoni animati, mentre qui i ragazzi amano le storie un po'... come dire, agitate. Questo non è un bene, certo, infatti noi cerchiamo di seguire le indicazioni europee. Non è un caso se tutti i personaggi giapponesi hanno gli occhi grandi e rotondi". Ichimura mi regala un rodovetro originale di **Sherlock Holmes** prima di invitarmi a visitare lo studio. Qui gli spazi, rispetto alla Toei, sono diversi: meno saloni e più camere divise fra i reparti di animazione, coloritura e realizzazione dei fondali. Sono sempre cartoni animati giapponesi, ma si respira un'aria leggermente differente. Forse perché osservando gli schizzi, gli acetati colorati lasciati ad asciugare, i model sheet che presentano i disegni base dei personaggi sui quali tutti gli animatori si devono basare, si diversificano molto di più rispetto allo studio di Mazinger & Co., dove tutto -almeno a un europeo- sembra avere lo stesso stile. E infatti, fermandomi in uno stanzone a fotografare uno sfondo appena realizzato e una ragazza che sta colorando i rodoid, mi accorgo che quello sfondo e quei rodoid sono addirittura della Walt Disney Production! "Certo, -conferma Ichimura- sono disegni per gli **Wuzzles**, la loro prima serie destinata esclusivamente alla visione televisiva". E, subito dopo, un'altra sorpresa. Alzando gli occhi, in un altro reparto, mi trovo davanti Jean Giraud alias Moebius, il più grande autore di fumetti francese. Mi spiega che è a Tokyo da vari mesi per la realizzazione di un lungometraggio su **Little Nemo** (ndr: vedi Mangazine 2), il bambino creato da Winsor McCay, un grandissimo precursore dei comic e dei cartoon. Ma il film, dice, non è ancora finito e chissà se giungerà mai a buon termine (ndr: l'articolo è stato scritto nell'88, un anno prima dell'uscita del lungometraggio animato). Nella sala delle riprese, Ichimurasàn mi mostra





Sopra e in basso: alcuni artisti impegnati nella realizzazione di un cartoon.

produzioni internazionali che riesce a organizzare: ha stabilito un profiquo rapporto anche con Raiuno, per la quale ha effettuato tutte le animazioni, le colorazioni e le riprese di **Sherlock Holmes**, il personaggio di Conan Doyle, rivisitato in forma canina dai nostri Marco e Gi Pagot. Ma se Luciano Scaffa, capostruttura di Raiuno per i programmi per ragazzi, è qui conosciuto e benvoluto da tutti, anche Alessandra Valeri Manera, responsabile degli acquisti berlusconiani, non gli è da meno. "Con l'Italia i rapporti vanno molto bene, anche se da voi come in tutta l'Europa si chiede meno violenza nei cartoni animati, mentre qui i ragazzi amano le storie un po'... come dire, agitate. Questo non è un bene, certo, infatti noi cerchiamo di seguire le indicazioni europee. Non è un caso se tutti i personaggi giapponesi hanno gli occhi grandi e rotondi". Ichimura mi regala un rodovetro originale di **Sherlock Holmes** prima di invitarmi a visitare lo studio. Qui gli spazi, rispetto alla Toei, sono diversi: meno saloni e più camere divise fra i reparti di animazione, coloritura e realizzazione dei fondali. Sono sempre cartoni animati giapponesi, ma si respira un'aria leggermente differente. Forse perché osservando gli schizzi, gli acetati colorati lasciati ad asciugare, i model sheet che presentano i disegni base dei personaggi sui quali tutti gli animatori si devono basare, si diversificano molto di più rispetto allo studio di Mazinger & Co., dove tutto -almeno a un europeo- sembra avere lo stesso stile. E infatti, fermandomi in uno stanzone a fotografare uno sfondo appena realizzato e una ragazza che sta colorando i rodoid, mi accorgo che quello sfondo e quei rodoid sono addirittura della Walt Disney Production! "Certo, -conferma Ichimura- sono disegni per gli **Wuzzles**, la loro prima serie destinata esclusivamente alla visione televisiva". E, subito dopo, un'altra sorpresa. Alzando gli occhi, in un altro reparto, mi trovo davanti Jean Giraud alias Moebius, il più grande autore di fumetti francese. Mi spiega che è a Tokyo da vari mesi per la realizzazione di un lungometraggio su **Little Nemo** (ndr: vedi Mangazine 2), il bambino creato da Winsor McCay, un grandissimo precursore dei comic e dei cartoon. Ma il film, dice, non è ancora finito e chissà se giungerà mai a buon termine (ndr: l'articolo è stato scritto nell'88, un anno prima dell'uscita del lungometraggio animato). Nella sala delle riprese, Ichimurasàn mi mostra



un'altra piccola novità: il Quick Ation Recorder. E' in pratica una verticale per le riprese in animazione che ha, al posto della cinepresa, una telecamera con la centralina per registrare a passo uno, cioé un fotogramma alla volta. E' utilissimo per il pencil test, cioé il controllo filmato di tutti i disegni a matita. Con il Q.A.R. il responso sulla qualità delle animazioni si ha subito dopo aver terminato le riprese, senza dover attendere lo sviluppo della pellicola. Questo apparecchio ormai è in dotazione in moltissimi studi, ma alla TMS sono stati tra i primi ad acquistarlo e a metterlo in funzione. E' questa una delle caratteristiche d'immagine che più interessa alla TMS: dimostrarsi all'avanguardia sia nelle attrezzature che nelle idee, anche se a volte certe imprese, come nel caso di **Little Nemo**, possono risultare un po' troppo avventate. Una miniera sicura comunque la TMS ce l'ha: si chiama **Lupin III**, ed è uno degli eroi più amati in tutto il Giappone e uno di maggior successo in tutto il mondo. Creato come personaggio avventuroso poliziesco dei fumetti da Monkey Punch, un autore assai amato qui, dal 1969 vive anche avventure animate. Un suo film, **Lupin Sansei Cagliostro no Shiroo**, che vedeva nello staff un grande designer come Hayao Miyazaki, è ancora tra i primissimi tra le classifiche di vendita delle videocassette, pur essendo stato realizzato nel 1979. Le serie di **Lupin III** hanno superato, in Giappone, qualsiasi divisione tra i target di spettatori: è amato da tutti, grandi e piccini, maschi e femmine, e questa mescolanza di gusti fa sì che ci siano

I protagonisti di **Versailles no Bara**, serie tratta dall'omonomo manga di Ryoko Ikeda.

un po' tutti gli ingredienti dell'avventura, compresa qualche scena un poco, ma solo un poco, osé. Questo ha creato non pochi problemi a Reteitalia, che ha trasmesso le ultime serie di **Lupin III** tagliando vari minuti in cui la fidanzata del protagonista, Fujiko, si presentava un po' troppo discinta. "Solo **Lady Oscar**, tra gli ultimi personaggi realizzati dalla TMS, può sperare di raggiungere tali livelli di successo", mi dice Ichimura, mostrandomi altro materiale dello studio, tra il quale altre immagini di Fujiko quasi completamente nuda. Accorgendosi del mio stupore mi spiega che nel 1978 è stato realizzato uno special a lei dedicato, rivolto esclusivamente a un pubblico adulto. Cerco di spiegargli perché in Italia una cosa del genere sarebbe impensabile: gentilmente, anche se con un accenno di delusione, mi fa "I know, I know", offrendomi un bicchiere di Coca Cola.

(ha collaborato Caterina Cantone)

un'altra piccola novità: il Quick Ation Recorder. E' in pratica una verticale per le riprese in animazione che ha, al posto della cinepresa, una telecamera con la centralina per registrare a passo uno, cioé un fotogramma alla volta. E' utilissimo per il pencil test, cioé il controllo filmato di tutti i disegni a matita. Con il Q.A.R. il responso sulla qualità delle animazioni si ha subito dopo aver terminato le riprese, senza dover attendere lo sviluppo della pellicola. Questo apparecchio ormai è in dotazione in moltissimi studi, ma alla TMS sono stati tra i primi ad acquistarlo e a metterlo in funzione. E' questa una delle caratteristiche d'immagine che più interessa alla TMS: dimostrarsi all'avanguardia sia nelle attrezzature che nelle idee, anche se a volte certe imprese, come nel caso di **Little Nemo**, possono risultare un po' troppo avventate. Una miniera sicura comunque la TMS ce l'ha: si chiama **Lupin III**, ed è uno degli eroi più amati in tutto il Giappone e uno di maggior successo in tutto il mondo. Creato come personaggio avventuroso poliziesco dei fumetti da Monkey Punch, un autore assai amato qui, dal 1969 vive anche avventure animate. Un suo film, **Lupin Sansei Cagliostro no Shiroo**, che vedeva nello staff un grande designer come Hayao Miyazaki, è ancora tra i primissimi tra le classifiche di vendita delle videocassette, pur essendo stato realizzato nel 1979. Le serie di **Lupin III** hanno superato, in Giappone, qualsiasi divisione tra i target di spettatori: è amato da tutti, grandi e piccini, maschi e femmine, e questa mescolanza di gusti fa sì che ci siano

I protagonisti di **Versailles no Bara**, serie tratta dall'omonomo manga di Ryoko Ikeda.

un po' tutti gli ingredienti dell'avventura, compresa qualche scena un poco, ma solo un poco, osé. Questo ha creato non pochi problemi a Reteitalia, che ha trasmesso le ultime serie di **Lupin III** tagliando vari minuti in cui la fidanzata del protagonista, Fujiko, si presentava un po' troppo discinta. "Solo **Lady Oscar**, tra gli ultimi personaggi realizzati dalla TMS, può sperare di raggiungere tali livelli di successo", mi dice Ichimura, mostrandomi altro materiale dello studio, tra il quale altre immagini di Fujiko quasi completamente nuda. Accorgendosi del mio stupore mi spiega che nel 1978 è stato realizzato uno special a lei dedicato, rivolto esclusivamente a un pubblico adulto. Cerco di spiegargli perché in Italia una cosa del genere sarebbe impensabile: gentilmente, anche se con un accenno di delusione, mi fa "I know, I know", offrendomi un bicchiere di Coca Cola.

(ha collaborato Caterina Cantone)

MANGA NEWS

Hokuto no Ken.

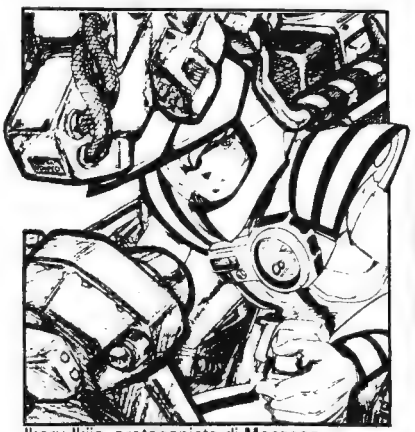
ITALIA - **Zero Comics** nr. 1 contiene il primo capitolo di **Hokuto no Ken** (45 tavole) e un episodio di **Xenon** (28 tavole), mentre le avventure di **Baoh** verranno pubblicate a partire dal secondo numero della rivista. Per la parte redazionale, oltre alle doverose schede dedicate alle due serie, le news dal Giappone e un articolo sulla visione del futuro nel manga.

ITALIA - Sempre in tema di manga, Granata Press si è assicurata anche i diritti di **Cobra**, di Buichi Terasawa, la cui pubblicazione è prevista alla fine del '91 in seguito alla prima serie di **Crying Freeman**.

L'avventuriero spaziale **Cobra**.

Ryo Saeba, il detective -killer di **City Hunter**.

Il **Rumik World** Warau Hyoomato.



Ikaru Ikijo, protagonista di **Macross**

ITALIA - Come già annunciato nell'editoriale, **Mangazine** cambia formula, presentando nel primo nuovo numero il manga **Rumik World**, di Rumiko Takahashi, e un articolo dedicato alla geniale autrice. Per quanto concerne la fantascienza potrete leggere articoli dedicati a **Project A-Ko**, **Dangajoh**, **Macross** e **Patlabor**; la sezione manga presenta le avventure di **City Hunter**, inoltre è presente un corposo dossier dedicato alle soap opera. Per gli amanti dell'horror, infine, **Iczer One** una serie realizzata per il mercato degli OAV. La parte redazionale sarà arricchita da molte rubriche, alcune delle quali hanno già fatto la loro comparsa nel vecchio Mangazine.

MANGA NEWS

Hokuto no Ken.

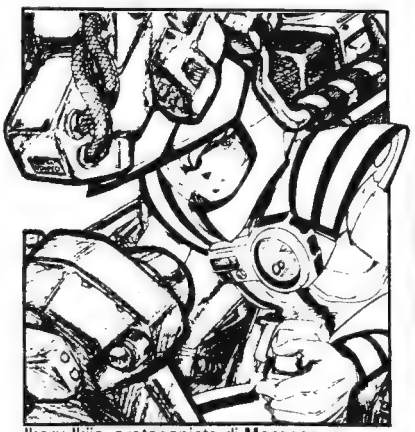
ITALIA - **Zero Comics** nr. 1 contiene il primo capitolo di **Hokuto no Ken** (45 tavole) e un episodio di **Xenon** (28 tavole), mentre le avventure di **Baoh** verranno pubblicate a partire dal secondo numero della rivista. Per la parte redazionale, oltre alle doverose schede dedicate alle due serie, le news dal Giappone e un articolo sulla visione del futuro nel manga.

ITALIA - Sempre in tema di manga, Granata Press si è assicurata anche i diritti di **Cobra**, di Buichi Terasawa, la cui pubblicazione è prevista alla fine del '91 in seguito alla prima serie di **Crying Freeman**.

L'avventuriero spaziale **Cobra**.

Ryo Saeba, il detective -killer di **City Hunter**.

Il **Rumik World** Warau Hyoomato.



Ikaru Ikijo, protagonista di **Macross**

ITALIA - Come già annunciato nell'editoriale, **Mangazine** cambia formula, presentando nel primo nuovo numero il manga **Rumik World**, di Rumiko Takahashi, e un articolo dedicato alla geniale autrice. Per quanto concerne la fantascienza potrete leggere articoli dedicati a **Project A-Ko**, **Dangajoh**, **Macross** e **Patlabor**; la sezione manga presenta le avventure di **City Hunter**, inoltre è presente un corposo dossier dedicato alle soap opera. Per gli amanti dell'horror, infine, **Iczer One** una serie realizzata per il mercato degli OAV. La parte redazionale sarà arricchita da molte rubriche, alcune delle quali hanno già fatto la loro comparsa nel vecchio Mangazine.

RANMA NIBUNNOICHI

RANMA 1/2

RANMA NIBUNNOICHI

RANMA 1/2

GRRR...
CLUNK
MENO MALE... UN FALSO ALLARME...
COS'E' STATO?

GRRR...
CLUNK
MENO MALE... UN FALSO ALLARME...
COS'E' STATO?

CHI C'E' QUI ?
VIENI FUORI !!
TAP TAP TAP
TROTTLE!
TROTTLE!
ZAAAASH!
AAAAAH!
VIA !!
SPAK!!
Z!!!!SH
URK...

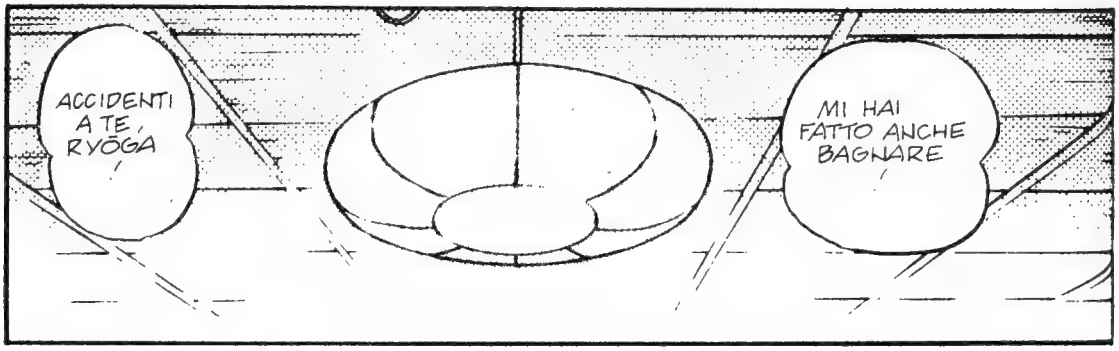
CHI C'E' QUI ?
VIENI FUORI !!
TAP TAP TAP
TROTTLE!
TROTTLE!
ZAAAASH!
AAAAAH!
VIA !!
SPAK!!
Z!!!!SH
URK...

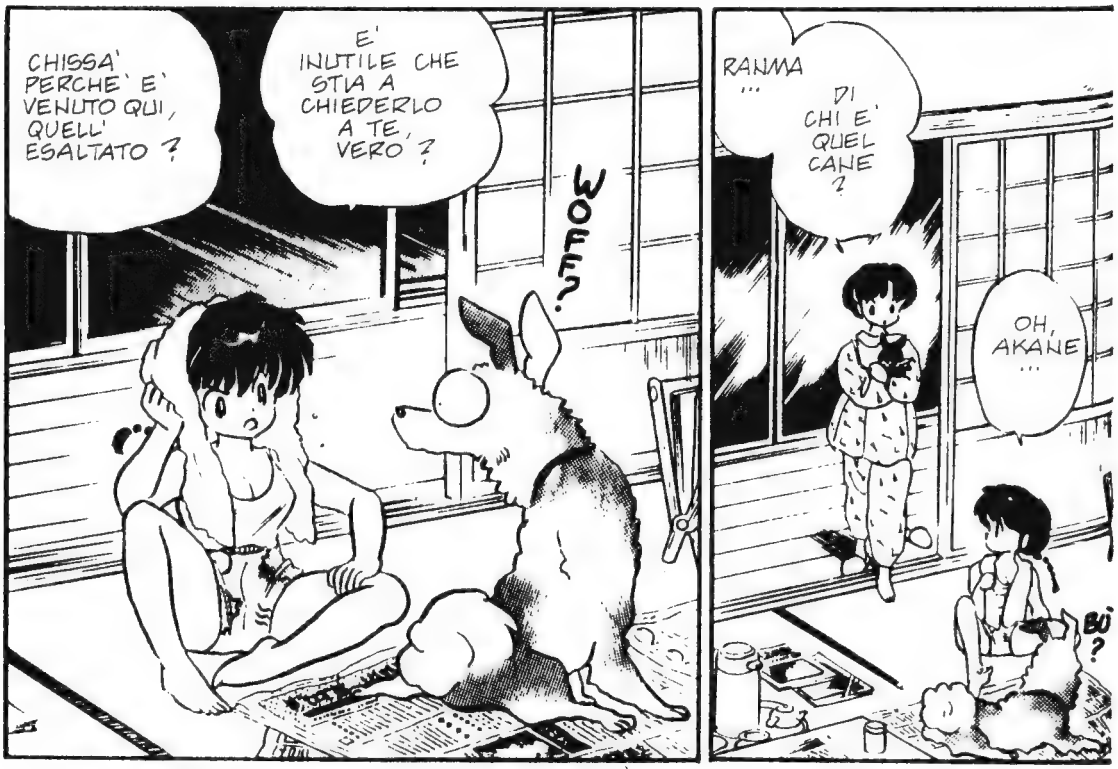
ゴロ-ンド!
ゴロゴロゴロ!!
ゴロ-ンド
……
ゴロゴロ

ゴロ-ンド!
ゴロゴロゴロ!!
ゴロ-ンド
……
ゴロゴロ

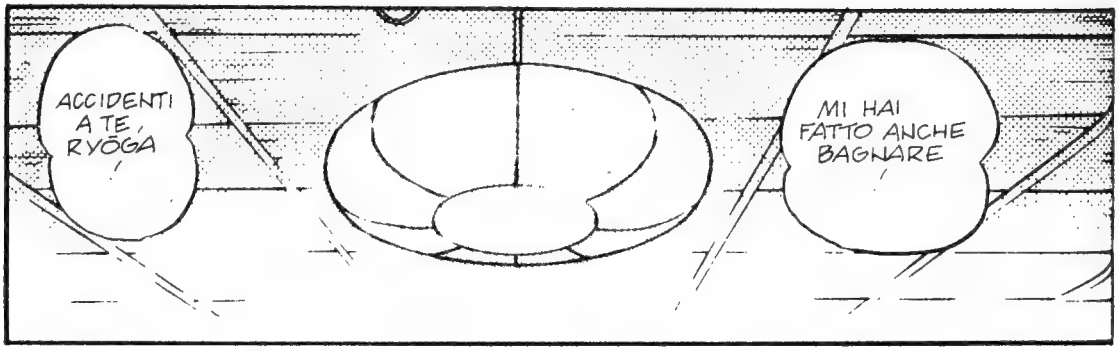
UN MAIALINO...
E TU DA DOVE SEI SBUCATO?
VIENI QUI.
GRUZT...
SU, VIENI...
NON TI FACCIO NIENTE.
POVERINO ... HAI FREDDO.
SEI STATO SOTTO LA PIOGGIA TUTTA LA NOTTE!
EHI... HAI UN BERNOCCOLO!

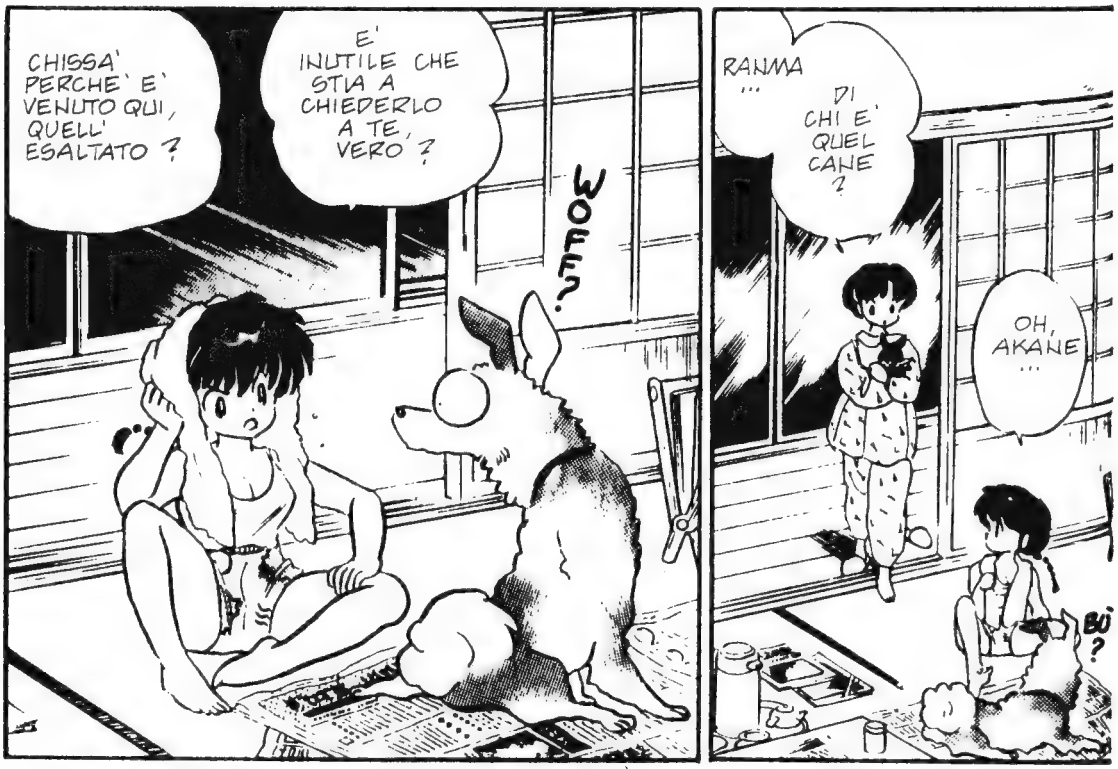
UN MAIALINO...
E TU DA DOVE SEI SBUCATO?
VIENI QUI.
GRUZT...
SU, VIENI...
NON TI FACCIO NIENTE.
POVERINO ... HAI FREDDO.
SEI STATO SOTTO LA PIOGGIA TUTTA LA NOTTE!
EHI... HAI UN BERNOCCOLO!


ACCIDENTI A TE, RYŌGA!
MI HAI FATTO ANCHE BAGNARE!


CHISSA' PERCHE' E' VENUTO QUI, QUELL' ESALTATO?
E' INUTILE CHE STIA A CHIEDERLO A TE, VERO?
WOFF?
RANMA...
DI CHI E' QUEL CANE?
OH, AKANE...
BÙ?

COS' HAI IN BRACCIO?
DA QUANDO HAI UN MAIALINO IN CASA?
SGRUNT!
GRUNF GRRR SGROET SGRUNT GRONK NGH
E ADESSO CHE TI PRENDE?


ACCIDENTI A TE, RYŌGA!
MI HAI FATTO ANCHE BAGNARE!


CHISSA' PERCHE' E' VENUTO QUI, QUELL' ESALTATO?
E' INUTILE CHE STIA A CHIEDERLO A TE, VERO?
WOFF?
RANMA...
DI CHI E' QUEL CANE?
OH, AKANE...
BÙ?

COS' HAI IN BRACCIO?
DA QUANDO HAI UN MAIALINO IN CASA?
SGRUNT!
GRUNF GRRR SGROET SGRUNT GRONK NGH
E ADESSO CHE TI PRENDE?

MI PRENDERO' IO CURA DI TE.
COSI' IL BERNOCCOLO TI SPARIRA'!
.....
FOP!
QUEL FAZZOLETTO L'HO GIA VISTO DA QUALCHE PARTE ...
DAVVERO?
QUESTO MAIALINO E' STRANO ...
PROPRIO STRANO!
GRUNT!
MA CHE DICI?
AHI AHI AHI!
SNAKI SHAKI PAKT!
QUEL CANE SI CHE E' STRANO, INVECE
.....

MI PRENDERO' IO CURA DI TE.
COSI' IL BERNOCCOLO TI SPARIRA'!
.....
FOP!
QUEL FAZZOLETTO L'HO GIA VISTO DA QUALCHE PARTE ...
DAVVERO?
QUESTO MAIALINO E' STRANO ...
PROPRIO STRANO!
GRUNT!
MA CHE DICI?
AHI AHI AHI!
SNAKI SHAKI PAKT!
QUEL CANE SI CHE E' STRANO, INVECE
.....

ANCHE RYÒGA SI E' TRASFORMATO.
NON SO ANCORA IN COSA, MA SO CHE E' COSI`!
MA QUEL CANE NON E' DEL SIGNOR YAMADA ?
UH ?
SI DOVREBBE CHIAMARE BESS...
VERO ?
WOFF
FWAK FWAK
FIIIIII
ORA VEDIAMO...
ROLL
GAPLOPLOPLOP
MA CHE FAI ?
SHAKA SHAKA
NO... NIENTE ...
SHAKA SHAKA SHAK

ANCHE RYÒGA SI E' TRASFORMATO.
NON SO ANCORA IN COSA, MA SO CHE E' COSI`!
MA QUEL CANE NON E' DEL SIGNOR YAMADA ?
UH ?
SI DOVREBBE CHIAMARE BESS...
VERO ?
WOFF
FWAK FWAK
FIIIIII
ORA VEDIAMO...
ROLL
GAPLOPLOPLOP
MA CHE FAI ?
SHAKA SHAKA
NO... NIENTE ...
SHAKA SHAKA SHAK

VOLEVO SPERIMENTARE UN NUOVO AROMA ALLA MENTA.
E ORA DOVE VAI?
A FARE IL BAGNO.
DOPO QUELLO CHE E' SUCCESSO CON RYŌGA, UN BAGNO CALDO MI RIMETTERA' IN SESTO ... IN TUTTI I SENSI!
WA-CHOO!
ANCHE IL MIO CUCCIOLOTTO NE AVREBBE BISOGNO.
GNZZ
E IO DOVREI FARE IL BAGNO INSIEME A UN MAIALE?
CHISSA' ...
ANCORA NON RIESCO A CAPIRE ...
DOVE SI SARA' FICCATO QUELLA CANAGLIA DI RYŌGA?
-ZZ-O
-ZZ-GS
NZZG

VOLEVO SPERIMENTARE UN NUOVO AROMA ALLA MENTA.
E ORA DOVE VAI?
A FARE IL BAGNO.
DOPO QUELLO CHE E' SUCCESSO CON RYŌGA, UN BAGNO CALDO MI RIMETTERA' IN SESTO ... IN TUTTI I SENSI!
WA-CHOO!
ANCHE IL MIO CUCCIOLOTTO NE AVREBBE BISOGNO.
GNZZ
E IO DOVREI FARE IL BAGNO INSIEME A UN MAIALE?
CHISSA' ...
ANCORA NON RIESCO A CAPIRE ...
DOVE SI SARA' FICCATO QUELLA CANAGLIA DI RYŌGA?
-ZZ-O
-ZZ-GS
NZZG

STANOTTE, IN QUESTO LUOGO, RANMA DOVEVA ESALARE IL SUO ULTIMO RESPIRO... E INVECE **LUI** HA SCOPERTO IL MIO SEGRETO... TI **ODIO** RANMA, PERCHE' SE SIAMO RIDOTTI COSI', E' SOLO **COLPA TUA** !!

STANOTTE, IN QUESTO LUOGO, RANMA DOVEVA ESALARE IL SUO ULTIMO RESPIRO... E INVECE **LUI** HA SCOPERTO IL MIO SEGRETO... TI **ODIO** RANMA, PERCHE' SE SIAMO RIDOTTI COSI', E' SOLO **COLPA TUA** !!

LIBRERIA MILONE

LIBROTEKA
TRENTO
Via Mazzini, 8
tel. 0461/980330

Chiuso il lunedì mattina. Listini a richiesta. Spedizioni in tutta Italia.

POSTA

MANGAZINE

via Pontevecchio 48
40139 Bologna

Cara redazione, complimenti per la rivista! E' ottima l'impressione che avete suscitato persino in uno come me, che non è mai stato un patito dei cartoni animati giapponesi. La mia lettera vuole essere un po' diversa da quelle che in genere pubblicate: tutte entusiastiche nel valutare le produzioni made in Japan. Non condivido questa posizione, sono convinto che non tutte queste opere siano valide (in particolare mi riferisco alle prime giunte in Italia, che erano rozze nel disegno e assurde nelle vicende, oltre che simili nelle trame e prive di contenuti). Sinceramente non capisco come vi siano dei lettori che vogliano ancora vedere Mazinga & Co., comunque bisogna rispettare le opinioni degli altri, però voi non dovreste "sbandierarle" in ogni numero, quasi fossero gli unici pareri sull'argomento. Non posso farci niente, ma credo che un fondo di verità vi sia pure nelle posizioni di chi si è sempre opposto a questi generi (anche se l'ha fatto, in effetti, con dei pregiudizi). La simpatia non c'entra, ma salvo fra le serie di robot solo **Gundam**: per l'innovazione che ha portato (come voi avete già scritto). Naturalmente esistono dei cartoni animati giapponesi che sono meravigliosi, a mio parere sono però una minoranza (purtroppo). In Italia, sono anch'essi ingiustamente vittime dei pregiudizi, cosicché non vengono recepiti nel loro valore. Personalmente ho seguito poche delle serie andate in onda, sceglievo solo quelle che per me erano le più belle. Ho così guardato **Lamù**, **Gundam**, **Occhi di gatto**, **Maison Ikkoku**, **Ken il guerriero**, **Orange Road**, **Georgie** e **Lupin III**. Noto come, fra quelli da me preferiti, ci siano i titoli più votati nel referendum, segno che la gente indirizza i propri gusti con precisione. Il problema è che ormai le reti televisive non presentano quasi più dei cartoni animati guardabili! Basta pensare alle serie (americane) solo per i piccoli tutte banali, sciocche e infantili, che sono trasmesse su Italia 1. Quando, una volta, era la rete che ci aveva

LIBRERIA MILONE

LIBROTEKA
TRENTO
Via Mazzini, 8
tel. 0461/980330

Chiuso il lunedì mattina. Listini a richiesta. Spedizioni in tutta Italia.

POSTA

MANGAZINE

via Pontevecchio 48
40139 Bologna

Cara redazione, complimenti per la rivista! E' ottima l'impressione che avete suscitato persino in uno come me, che non è mai stato un patito dei cartoni animati giapponesi. La mia lettera vuole essere un po' diversa da quelle che in genere pubblicate: tutte entusiastiche nel valutare le produzioni made in Japan. Non condivido questa posizione, sono convinto che non tutte queste opere siano valide (in particolare mi riferisco alle prime giunte in Italia, che erano rozze nel disegno e assurde nelle vicende, oltre che simili nelle trame e prive di contenuti). Sinceramente non capisco come vi siano dei lettori che vogliano ancora vedere Mazinga & Co., comunque bisogna rispettare le opinioni degli altri, però voi non dovreste "sbandierarle" in ogni numero, quasi fossero gli unici pareri sull'argomento. Non posso farci niente, ma credo che un fondo di verità vi sia pure nelle posizioni di chi si è sempre opposto a questi generi (anche se l'ha fatto, in effetti, con dei pregiudizi). La simpatia non c'entra, ma salvo fra le serie di robot solo **Gundam**: per l'innovazione che ha portato (come voi avete già scritto). Naturalmente esistono dei cartoni animati giapponesi che sono meravigliosi, a mio parere sono però una minoranza (purtroppo). In Italia, sono anch'essi ingiustamente vittime dei pregiudizi, cosicché non vengono recepiti nel loro valore. Personalmente ho seguito poche delle serie andate in onda, sceglievo solo quelle che per me erano le più belle. Ho così guardato **Lamù**, **Gundam**, **Occhi di gatto**, **Maison Ikkoku**, **Ken il guerriero**, **Orange Road**, **Georgie** e **Lupin III**. Noto come, fra quelli da me preferiti, ci siano i titoli più votati nel referendum, segno che la gente indirizza i propri gusti con precisione. Il problema è che ormai le reti televisive non presentano quasi più dei cartoni animati guardabili! Basta pensare alle serie (americane) solo per i piccoli tutte banali, sciocche e infantili, che sono trasmesse su Italia 1. Quando, una volta, era la rete che ci aveva

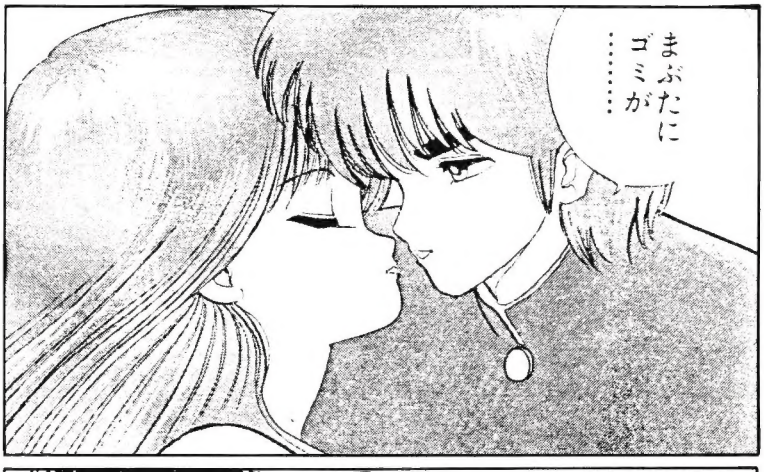
proposto alcune delle produzioni (giapponesi) più belle, simpatiche e avvincenti. E' assurdo il comportamento (incomprensibile) per cui non vengono mandate in onda le serie dai contenuti un po' più adulti. Mi associo alla critica sulla censura, se il pubblico si facesse sentire, forse... C'è da notare che è stata trasmessa **Maison Ikkoku**, credo in versione integrale, senza che nessuno (spero) si sia scandalizzato per le scene più "scabrose" (si fa per dire, erano tutte molto caste!). E' impensabile che una serie così bella non possa andare in onda su un canale più importante, dove riscuoterebbe il successo di pubblico che merita. Voglio dirvi che la mia serie preferita è **Lamù**, il cui livello tecnico è straordinario. Mi auguro di leggere presto un articolo.
Nel primo numero dicevate che lo scopo di Mangazine era quello di affrontare in modo serio l'argomento del fumetto e dell'animazione giapponese (e lo state facendo!), ma dicevate pure che avreste criticato positivamente e negativamente questi generi di svago. A volte mi sembra che, per contrastare i pregiudizi, vi schieriate a favore di tutte le opere, anche le più criticate e criticabili (non mi verrete a dire che in certe serie di infame qualità, si possano trovare degli aspetti che vale la pena di portare a esempio?). Spero che vogliate rispondermi nonostante le mie idee non riflettano la posizione della rivista; mi sembra sia giusto dare spazio pure a chi vuole dissentire dai pareri un po' esagerati che a volte si leggono.
P. S.
Non volendo "appesantire" la lettera già lunga, ho pensato di aggiungere qui una serie di considerazioni che non ritengo siano da pubblicare. Si tratta di osservazioni, spero interessanti e costruttive, sull'impostazione della rivista. Mi sembra evidente che dobbiate cercare di ottenere successo anche al di là della cerchia degli appassionati. Per farvi conoscere dal pubblico dovreste uscire regolarmente nelle edicole, posso però immaginare i problemi che ciò comporterebbe senza contare che, per avere una diffusione più grande, dovreste pubblicare a colori come ormai avviene per tutte le riviste (anche le più strane, che si rivolgono a piccole aree selezionate di pubblico). Non credo di sbagliare se dico che vi sono delle ragioni economiche che vi impediscono di fare ciò. Comunque la mancanza di immagini a colori, se non interessa il manga, si fa sentire quando trattate di animazione. Cito come esempio lo splendido cineracconto di **Dirty Pair**, che perdeva una parte della sua bellezza proprio perche le immagini, in bianco e nero, non rendevano il reale valore espressivo dell'opera. C'è poi il prezzo che, nonostante la diminuzione, mi sembra ancora elevato, in rapporto alle caratteristiche della rivista (pagine, formato, immagini...). Va bene che il valore di una pubblicazione non si misura dall'aspetto, ma dai contenuti, però l'indubbia qualità di ciò che si legge su Mangazine, viene a costare un po' cara ai lettori. Non sarebbe possibile trovare un grande editore disposto, se mi concedete il termine, a "sponsorizzarvi", magari perché interessato a lanciare sul mercato italiano alcuni manga? Mi rendo conto che la cosa è difficile, ma è l'unico modo che mi viene in mente per risolvere i problemi sopra elencati. Devo dire però che la rivista è migliorata in ogni numero, in particolare nella linea grafica; l'unico appunto lo devo devo fare sulla qualità delle immagini dei fumetti (avete già risposto in proposito, mi auguro solo che possiate risolvere il problema). Per quanto riguarda gli articoli, mi sembra che ultimamente abbiate dedicato un po' troppo spazio, in modo diretto o indiretto, alle serie robotiche o fantascientifiche (oltre al "dossier", ci sono stati Yas, Go Nagai e Leiji Matsumoto come autori; Ryger, Baldios e Venus Wars, come produzioni). Indipendentemente da ciò che uno pensa di questi generi (le mie idee le ho già esposte), mi sembra più opportuno che affrontiate temi più variati all'interno di ogni numero, così da soddisfare i gusti di tutti i lettori. Naturalmente dovreste presentare le opere migliori, senza tralasciare le novità ancora inedite in Italia. Vorrei farvi presente che nell'articolo "L'impero dei sensi" c'erano delle immagini (1° e 3° pagina) che potevano risultare un po' spinte per i lettori più piccoli. Se tornate sull'argomento fatelo con immagini meno esplicite (magari pubblicate un episodio di Ikenai! Runa Sensei, che non mi sembra poi volgare). Prima di concludere ho da farvi alcune domande, che spero potranno avere una risposta nei prossimi numeri. Quando potremo rivedere **Gundam**? Pubblicherete un articolo dettagliato sulla serie di **Orange Road**? Dovremo aspettare molto per il seguito di **Maison Ikkoku**? Ancora una volta vi faccio i complimenti per il lavoro che state svolgendo per eliminare i pregiudizi e i moralismi che hanno accompagnato, da sempre, il fumetto e l'animazione giapponesi. Mi raccomando, siate più critici verso i contenuti delle opere! Poiché mi sono dilungato troppo vi chiedo scusa e mando un saluto a tutta la redazione. Marco Righi, Bologna.

Chiediamo scusa a tutti coloro che hanno scritto numerosi per vedere pubblicate le proprie lettere, ma per questo quinto numero abbiamo preferito dare ampio spazio a Marco. Il nostro attento lettore solleva alcuni punti che meritano una pronta risposta, e per questo è bene commentare passo per passo l'intervento senza tralasciare le molte critiche. Come giustamente dici, bisogna rispettare le opinioni degli altri, e se in redazione arrivano molte lettere di appassionati di Go Nagai o del genere robotico, è giusto che trovino spazio sulle pagine della nostra rivista. Come hai potuto vedere però, quando ci arrivano, pubblichiamo con piacere anche lettere come la tua. E' bene ricordare che alcune serie che tu apprezzi, sono state realizzate anche grazie alle sperimentazioni effettuate negli anni precedenti -lo stesso ***Gundam*** *acquista un certo spessore solo se confrontato con le precedenti serie di robot-, e che oggi, fortunatamente, è ancora possibile assistere a serie di ottimo livello: i* ***Saint Seya*** *e le* ***Dirty Pair*** *sono fra gli esempi più recenti. Non siamo d'accordo con l'accusa che ci viene spesso rivolta a proposito del nostro cosiddetto "mancato senso critico", e in parte ne abbiamo già parlato nell'intervista rilasciata al mensile X-Marvel. Sfogliando i precedenti numeri di Mangazine, è possibile leggere del tentativo mal riuscito di trasporre in animazione le avventure di Little Nemo, di quanto i disegni di Leiji Matsumoto difficilmente reggano il confronto con le complesse sceneggiature dell'autore, di come Akira non sia superiore a molti altri manga, di come Go Nagai basi il suo successo sulla violenza e sul sesso, di quanto la seconda serie di Hokuto no Ken sia scadente, o di come Zillion sia "una bieca operazione commerciale"... Come vedi le critiche non mancano, ma è difficile parlare delle migliori serie giapponesi e nello stesso tempo trovarne gli aspetti peggiori. Introdurre in Italia le molte produzioni nipponiche non è*

proposto alcune delle produzioni (giapponesi) più belle, simpatiche e avvincenti. E' assurdo il comportamento (incomprensibile) per cui non vengono mandate in onda le serie dai contenuti un po' più adulti. Mi associo alla critica sulla censura, se il pubblico si facesse sentire, forse... C'è da notare che è stata trasmessa **Maison Ikkoku**, credo in versione integrale, senza che nessuno (spero) si sia scandalizzato per le scene più "scabrose" (si fa per dire, erano tutte molto caste!). E' impensabile che una serie così bella non possa andare in onda su un canale più importante, dove riscuoterebbe il successo di pubblico che merita. Voglio dirvi che la mia serie preferita è **Lamù**, il cui livello tecnico è straordinario. Mi auguro di leggere presto un articolo.
Nel primo numero dicevate che lo scopo di Mangazine era quello di affrontare in modo serio l'argomento del fumetto e dell'animazione giapponese (e lo state facendo!), ma dicevate pure che avreste criticato positivamente e negativamente questi generi di svago. A volte mi sembra che, per contrastare i pregiudizi, vi schieriate a favore di tutte le opere, anche le più criticate e criticabili (non mi verrete a dire che in certe serie di infame qualità, si possano trovare degli aspetti che vale la pena di portare a esempio?). Spero che vogliate rispondermi nonostante le mie idee non riflettano la posizione della rivista; mi sembra sia giusto dare spazio pure a chi vuole dissentire dai pareri un po' esagerati che a volte si leggono.
P. S.
Non volendo "appesantire" la lettera già lunga, ho pensato di aggiungere qui una serie di considerazioni che non ritengo siano da pubblicare. Si tratta di osservazioni, spero interessanti e costruttive, sull'impostazione della rivista. Mi sembra evidente che dobbiate cercare di ottenere successo anche al di là della cerchia degli appassionati. Per farvi conoscere dal pubblico dovreste uscire regolarmente nelle edicole, posso però immaginare i problemi che ciò comporterebbe senza contare che, per avere una diffusione più grande, dovreste pubblicare a colori come ormai avviene per tutte le riviste (anche le più strane, che si rivolgono a piccole aree selezionate di pubblico). Non credo di sbagliare se dico che vi sono delle ragioni economiche che vi impediscono di fare ciò. Comunque la mancanza di immagini a colori, se non interessa il manga, si fa sentire quando trattate di animazione. Cito come esempio lo splendido cineracconto di **Dirty Pair**, che perdeva una parte della sua bellezza proprio perche le immagini, in bianco e nero, non rendevano il reale valore espressivo dell'opera. C'è poi il prezzo che, nonostante la diminuzione, mi sembra ancora elevato, in rapporto alle caratteristiche della rivista (pagine, formato, immagini...). Va bene che il valore di una pubblicazione non si misura dall'aspetto, ma dai contenuti, però l'indubbia qualità di ciò che si legge su Mangazine, viene a costare un po' cara ai lettori. Non sarebbe possibile trovare un grande editore disposto, se mi concedete il termine, a "sponsorizzarvi", magari perché interessato a lanciare sul mercato italiano alcuni manga? Mi rendo conto che la cosa è difficile, ma è l'unico modo che mi viene in mente per risolvere i problemi sopra elencati. Devo dire però che la rivista è migliorata in ogni numero, in particolare nella linea grafica; l'unico appunto lo devo devo fare sulla qualità delle immagini dei fumetti (avete già risposto in proposito, mi auguro solo che possiate risolvere il problema). Per quanto riguarda gli articoli, mi sembra che ultimamente abbiate dedicato un po' troppo spazio, in modo diretto o indiretto, alle serie robotiche o fantascientifiche (oltre al "dossier", ci sono stati Yas, Go Nagai e Leiji Matsumoto come autori; Ryger, Baldios e Venus Wars, come produzioni). Indipendentemente da ciò che uno pensa di questi generi (le mie idee le ho già esposte), mi sembra più opportuno che affrontiate temi più variati all'interno di ogni numero, così da soddisfare i gusti di tutti i lettori. Naturalmente dovreste presentare le opere migliori, senza tralasciare le novità ancora inedite in Italia. Vorrei farvi presente che nell'articolo "L'impero dei sensi" c'erano delle immagini (1° e 3° pagina) che potevano risultare un po' spinte per i lettori più piccoli. Se tornate sull'argomento fatelo con immagini meno esplicite (magari pubblicate un episodio di Ikenai! Runa Sensei, che non mi sembra poi volgare). Prima di concludere ho da farvi alcune domande, che spero potranno avere una risposta nei prossimi numeri. Quando potremo rivedere **Gundam**? Pubblicherete un articolo dettagliato sulla serie di **Orange Road**? Dovremo aspettare molto per il seguito di **Maison Ikkoku**? Ancora una volta vi faccio i complimenti per il lavoro che state svolgendo per eliminare i pregiudizi e i moralismi che hanno accompagnato, da sempre, il fumetto e l'animazione giapponesi. Mi raccomando, siate più critici verso i contenuti delle opere! Poiché mi sono dilungato troppo vi chiedo scusa e mando un saluto a tutta la redazione. Marco Righi, Bologna.

Chiediamo scusa a tutti coloro che hanno scritto numerosi per vedere pubblicate le proprie lettere, ma per questo quinto numero abbiamo preferito dare ampio spazio a Marco. Il nostro attento lettore solleva alcuni punti che meritano una pronta risposta, e per questo è bene commentare passo per passo l'intervento senza tralasciare le molte critiche. Come giustamente dici, bisogna rispettare le opinioni degli altri, e se in redazione arrivano molte lettere di appassionati di Go Nagai o del genere robotico, è giusto che trovino spazio sulle pagine della nostra rivista. Come hai potuto vedere però, quando ci arrivano, pubblichiamo con piacere anche lettere come la tua. E' bene ricordare che alcune serie che tu apprezzi, sono state realizzate anche grazie alle sperimentazioni effettuate negli anni precedenti -lo stesso ***Gundam*** *acquista un certo spessore solo se confrontato con le precedenti serie di robot-, e che oggi, fortunatamente, è ancora possibile assistere a serie di ottimo livello: i* ***Saint Seya*** *e le* ***Dirty Pair*** *sono fra gli esempi più recenti. Non siamo d'accordo con l'accusa che ci viene spesso rivolta a proposito del nostro cosiddetto "mancato senso critico", e in parte ne abbiamo già parlato nell'intervista rilasciata al mensile X-Marvel. Sfogliando i precedenti numeri di Mangazine, è possibile leggere del tentativo mal riuscito di trasporre in animazione le avventure di Little Nemo, di quanto i disegni di Leiji Matsumoto difficilmente reggano il confronto con le complesse sceneggiature dell'autore, di come Akira non sia superiore a molti altri manga, di come Go Nagai basi il suo successo sulla violenza e sul sesso, di quanto la seconda serie di Hokuto no Ken sia scadente, o di come Zillion sia "una bieca operazione commerciale"... Come vedi le critiche non mancano, ma è difficile parlare delle migliori serie giapponesi e nello stesso tempo trovarne gli aspetti peggiori. Introdurre in Italia le molte produzioni nipponiche non è*

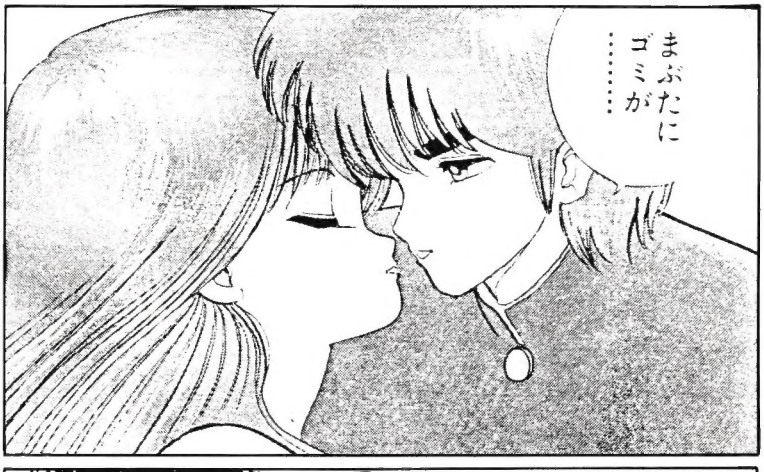
semplice, e si è costretti a effettuare precise scelte; è impensabile iniziare un discorso partendo dai film o dalle serie minori, com'è ugualmente impossibile parlare solo delle recentissime animazioni, saltando opere considerate capisaldi del cartoon giapponese. Per quanto concerne la linea editoriale che abbiamo seguito fino adesso, è il risultato di una precisa scelta; Mangazine nasce come fanzine e, in quanto tale, interamente autogestita da un gruppo di appassionati. I costi della stampa assorbivano completamente le nostre entrate e solo il fatto di avere la copertina a colori, era per noi un grosso traguardo; nessuna fanzine, inoltre, è mai arrivata ad avere una distribuzione totale nelle edicole. Come vedi stiamo parlando al passato, infatti se hai letto l'editoriale saprai già del nostro accordo con Granata Press. Non si tratta di uno "sponsor", ma una nuova casa editrice bolognese, che non tarderà a far parlare di sé, con la quale collaboriamo a Zero Comics, e per la quale uscirà in occasione di Lucca '90 il nostro primo libro. Le serie fantascientifiche e robotiche hanno avuto uno spazio assolutamente identico a quello dedicato agli altri generi (basta ricordare Lupin Sansei, Georgie, Cat's Eye, Rumiko Takahashi, L'impero dei sensi, Hokuto no Ken, Nemo...), inoltre le immagini da noi pubblicate per illustrare l'articolo dedicato agli Shunga Manga, in Giappone sono indirizzate a un pubblico di adolescenti. Veniamo ora alle domande che ci poni: 1) I diritti di trasmessione della serie di ***Gundam*** *dovrebbero essere scaduti, e comunque i maggiori distributori italiani non annoverano la serie nei loro nuovi cataloghi. 2) L'entusiasmo che* ***Orange Road*** *ha suscitato nei nostri lettori, ci porterà sicuramente a dedicare un intero articolo alla serie giapponese... magari in uno dei primi numeri di Mangazine Granata Press. 3) E' spesso difficile fornire dei dati esatti, in quanto le reti televisive rivoluzionano continuamente il loro palinsesto (vale come esempio la serie Dirty Pair).* ***Maison Ikkoku****, comunque, dovrebbe riprendere nell'ormai prossimo autunno.*



Rispondiamo ora ad alcune veloci domande. Flavio Menegatti di Consandolo (Fe) ci chiede se parleremo del finale di ***Uruseiyatsura****. Un nuovo articolo su Rumiko Takahashi, in cui affronteremo in maniera più completa la sua più famosa serie, sarà pubblicato sul primo numero del nuovo Mangazine: lì troverai una risposta alla tua domanda. Per il momento non è prevista la programmazione del seguito di* ***Saint Seya****, ma per quanto riguarda* ***Cobra*** *ti rimandiamo a "Manga News" per una succosa anteprima. Giuseppe Fantino di Torino, ci fa giustamente notare di un nostro errore di battitura che attribuisce 32 volumetti alla serie giapponese di Uruseiyatsura, invece dei reali 34. La Viz, inoltre, ha pubblicato 8 fascicoli selezionando le storie migliori dalla versione originale e li ha ristampati recentemente in 2 volumi assieme ad altre nuove avventure. I capelli di Lum sono verdi, come puoi ben vedere sulla copertina di Mangazine 4, e non neri come tu dici di aver visto nelle puntate televisive. L'unico cambiamento di colore si ha nella sigla della prima serie, dove in alcune scene sono rossi. Non esistono in Giappone albi formato comics americani, e come è già stato altre volte ripetuto sono tutti rigorosamente in bianco e nero. OAV è una sigla (Original Anime Video), che indica una produzione animata realizzata unicamente per il mercato delle videocassette. Nonostante le tue perplessità, le serie vengono realmente massacrate e censurate: ti rimandiamo alle "Curiosità" per sapere l'ultima sulle* ***Dirty Pair****. Il cartone animato che vede come protagonista un robot la cui base è celata in un parco giochi, ha per titolo* ***Muteki Robot Tryder G7*** *(L'invincibile robot Tryder G7). Non esiste il fumetto dedicato a questa serie, non sempre infatti un cartoon è preceduto dalla versione in manga.*
Concludiamo così l'angolo della posta dandovi appuntamento in edicola per il nostro/vostro nuovo trimestrale di fumetto, animazione e cultura giapponesi.

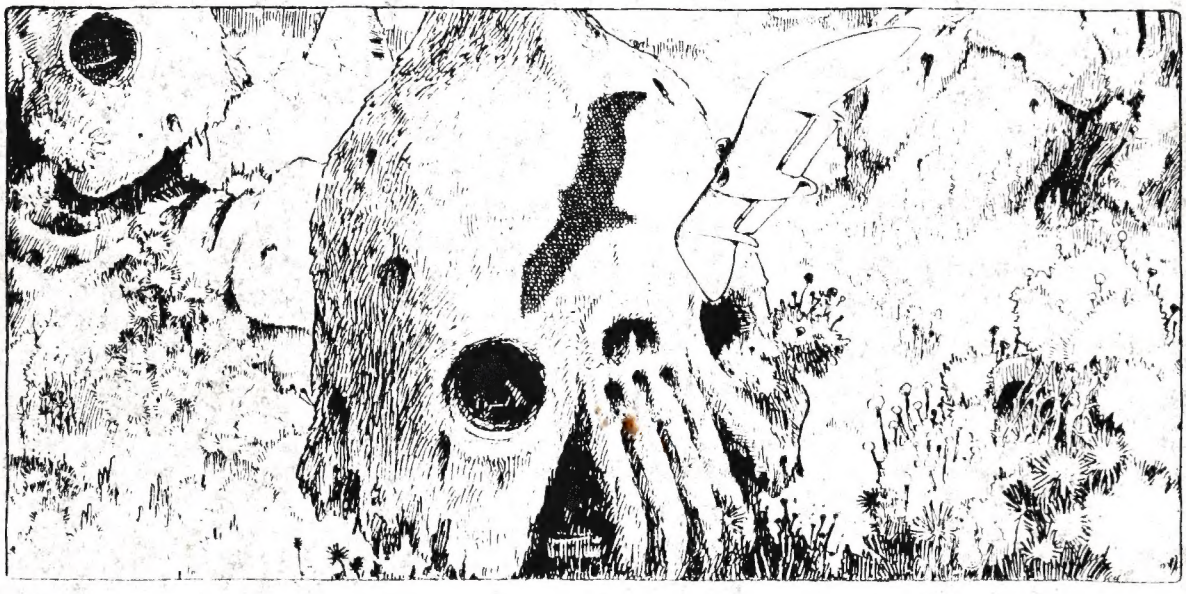
Due scene dal manga **Orange Road**.

semplice, e si è costretti a effettuare precise scelte; è impensabile iniziare un discorso partendo dai film o dalle serie minori, com'è ugualmente impossibile parlare solo delle recentissime animazioni, saltando opere considerate capisaldi del cartoon giapponese. Per quanto concerne la linea editoriale che abbiamo seguito fino adesso, è il risultato di una precisa scelta; Mangazine nasce come fanzine e, in quanto tale, interamente autogestita da un gruppo di appassionati. I costi della stampa assorbivano completamente le nostre entrate e solo il fatto di avere la copertina a colori, era per noi un grosso traguardo; nessuna fanzine, inoltre, è mai arrivata ad avere una distribuzione totale nelle edicole. Come vedi stiamo parlando al passato, infatti se hai letto l'editoriale saprai già del nostro accordo con Granata Press. Non si tratta di uno "sponsor", ma una nuova casa editrice bolognese, che non tarderà a far parlare di sé, con la quale collaboriamo a Zero Comics, e per la quale uscirà in occasione di Lucca '90 il nostro primo libro. Le serie fantascientifiche e robotiche hanno avuto uno spazio assolutamente identico a quello dedicato agli altri generi (basta ricordare Lupin Sansei, Georgie, Cat's Eye, Rumiko Takahashi, L'impero dei sensi, Hokuto no Ken, Nemo...), inoltre le immagini da noi pubblicate per illustrare l'articolo dedicato agli Shunga Manga, in Giappone sono indirizzate a un pubblico di adolescenti. Veniamo ora alle domande che ci poni: 1) I diritti di trasmessione della serie di ***Gundam*** *dovrebbero essere scaduti, e comunque i maggiori distributori italiani non annoverano la serie nei loro nuovi cataloghi. 2) L'entusiasmo che* ***Orange Road*** *ha suscitato nei nostri lettori, ci porterà sicuramente a dedicare un intero articolo alla serie giapponese... magari in uno dei primi numeri di Mangazine Granata Press. 3) E' spesso difficile fornire dei dati esatti, in quanto le reti televisive rivoluzionano continuamente il loro palinsesto (vale come esempio la serie Dirty Pair).* ***Maison Ikkoku****, comunque, dovrebbe riprendere nell'ormai prossimo autunno.*

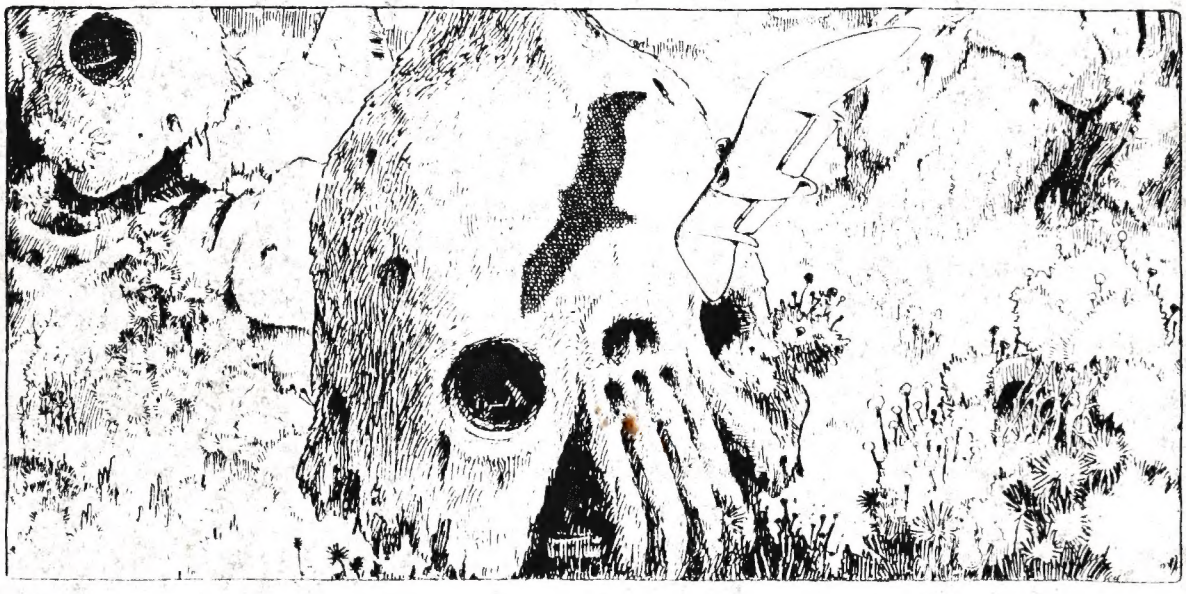


Rispondiamo ora ad alcune veloci domande. Flavio Menegatti di Consandolo (Fe) ci chiede se parleremo del finale di ***Uruseiyatsura****. Un nuovo articolo su Rumiko Takahashi, in cui affronteremo in maniera più completa la sua più famosa serie, sarà pubblicato sul primo numero del nuovo Mangazine: lì troverai una risposta alla tua domanda. Per il momento non è prevista la programmazione del seguito di* ***Saint Seya****, ma per quanto riguarda* ***Cobra*** *ti rimandiamo a "Manga News" per una succosa anteprima. Giuseppe Fantino di Torino, ci fa giustamente notare di un nostro errore di battitura che attribuisce 32 volumetti alla serie giapponese di Uruseiyatsura, invece dei reali 34. La Viz, inoltre, ha pubblicato 8 fascicoli selezionando le storie migliori dalla versione originale e li ha ristampati recentemente in 2 volumi assieme ad altre nuove avventure. I capelli di Lum sono verdi, come puoi ben vedere sulla copertina di Mangazine 4, e non neri come tu dici di aver visto nelle puntate televisive. L'unico cambiamento di colore si ha nella sigla della prima serie, dove in alcune scene sono rossi. Non esistono in Giappone albi formato comics americani, e come è già stato altre volte ripetuto sono tutti rigorosamente in bianco e nero. OAV è una sigla (Original Anime Video), che indica una produzione animata realizzata unicamente per il mercato delle videocassette. Nonostante le tue perplessità, le serie vengono realmente massacrate e censurate: ti rimandiamo alle "Curiosità" per sapere l'ultima sulle* ***Dirty Pair****. Il cartone animato che vede come protagonista un robot la cui base è celata in un parco giochi, ha per titolo* ***Muteki Robot Tryder G7*** *(L'invincibile robot Tryder G7). Non esiste il fumetto dedicato a questa serie, non sempre infatti un cartoon è preceduto dalla versione in manga.*
Concludiamo così l'angolo della posta dandovi appuntamento in edicola per il nostro/vostro nuovo trimestrale di fumetto, animazione e cultura giapponesi.

Due scene dal manga **Orange Road**.



Stampa: Tip. GRAFICHE 3B - 1990 - Toscanella - Tel. (0542) 672776



Stampa: Tip. GRAFICHE 3B - 1990 - Toscanella - Tel. (0542) 672776